GAMBLER 12/96

Wersja bez CD. 100 stron = 3,30 zł

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
grudzień
12
ROK 96
Cena 3 zł 30 gr (33 000 zł)

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW



Isla-nd Treasure Muppet's

Tekken 2



prawie wszystko o grze...



Gramy! Daggerfall

NASI LUDZIE czyli deskrypszyn staffu redakcji

Najlepsze gry roku



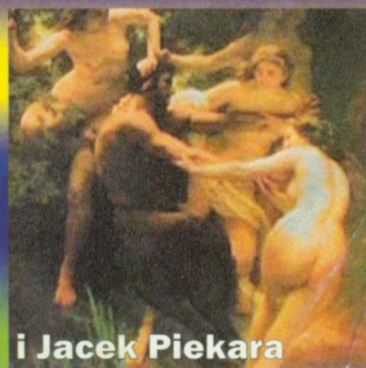
Frogger (żabeńka)



Zgred Killer (pryk)



Alex (ten z Ballady)



i Jacek Piekara

Żywa inteligencja

Oto w ręce Czytelników trafia druga już edycja Gamblera CD. Mam nadzieję, że okaże się jeszcze lepsza i ciekawsza niż poprzednia – wszak podsumowuje gorący, przedgwiazdkowy okres.

Ważną rolę w zdobywaniu materiałów dla Gamblera CD odegrała sieć Internet – zwłaszcza w ściąganiu najnowszych wersji demo gier. O zaletach i wielkich możliwościach tej sieci rozpisuje się każdy – przekornie poruszę więc aspekt krytyczny.

Wedle opublikowanych m.in. przez Computer Trade Weekly, a także Financial Times prognoz w roku 2000 wartość usług związanych z szeroko rozumianym „graniem w sieci" wyniesie ponad 1 mld USD, co oznacza około dwudziestokrotny (!) wzrost w stosunku do chwili obecnej. Dla porównania, wartość rynku hardware'u konsolowego ma wzrosnąć o 10–20 (ale procent), zaś rynku software'owego PC nie więcej niż 2 razy. Inaczej mówiąc, zapowiada się wielki boom wszechsieciowego grania. O tym, że sprawa staje się coraz ważniejsza świadczy choćby fakt, iż największe niemieckie pismo o grach komputerowych, magazyn Power Play, przyznaje wszystkim grom oceny w kategoriach single player i multiplayer.

Że w sieci, przeciwko ludziom, gra się miło, nikomu nie muszę tłumaczyć. Zwłaszcza gdy ma się 8 bardzo mocnych komputerów i dobrą sieć. Tak jak my na Arenie w czasie Gambleriady, gdzie za dnia toczyły się turnieje dla publiczności, a wieczorami – braterskie walki w Duke'a i Quake'a z udziałem Gamblerowców oraz kolegów ze Świata Gier Komputerowych i Top Secret. Widziałem (i doświadczyłem na sobie), jak po kilkunastogodzinnym targowym wysiłku na przygasłe twarze znowu wkraczał entuzjazm, a dzielni Panowie Redaktorzy – zamiast spać – do północy siedzieli i grali.

Trzeba jednak wyraźnie stwierdzić, że wszelkie gry w sieci są w pewnym sensie objawem poddania idei gry komputerowej jako takiej. Oznacza to bowiem, że twórcom gry nie udało się stworzyć tak dobrego i zaawansowanego systemu Sztucznej Inteligencji, by uzyskać dobrą przeciwwagę dla gracza. Ja wiem, że granie przez null modem z kumplem w jednym pokoju dostarcza także wielu wrażeń pozakomputerowych, ale ciągle główną przyczyną, dla której siadamy do gry z człowiekiem, jest poszukiwanie Przeciwnika z prawdziwego zdarzenia, a nie cybernetycznego debila, który przyprawia o śmiech. Niejako przy okazji, tym prostym sposobem pozbawiamy komputer funkcji naszego sztucznego partnera, a sprowadzamy do roli bardziej skomplikowanej szachownicy czy stolika do brydża.

Zdaję sobie sprawę, że owe filozoficzne przemyślenia nie mają większego wpływu na zadowolonych deathmatchowców, z których co bardziej zajadli przyślą mi zapewne kolejny transport zdechłych ryb. To mnie specjalnie nie przeraża, acz-kolwiek, biorąc pod uwagę porę roku, zastrzegam sobie, by to były karpie. Zwracam jednak uwagę wszystkich, jak dużą sprawę przy okazji przegrywamy, pozwalając producentom gier, by część swojej pracy załatwiali naszymi rękoma. Procedury komunikacji w sieci pisze się mimo wszystko łatwiej niż engine Sztucznej Inteligencji.

Alex

R O Z D

GAMBLER
Magazyn elektronicznych szulerów
Nakład: 80 000 egz.
Numer
GAMBLER: 12 (37)
GAMBLER CD: 2(2)
Grudzień 1996
Numer indeksu
GAMBLER: 324418
GAMBLER CD: 321753
Numer ISSN
GAMBLER: 1230-8676
GAMBLER CD: 1427-0307
Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Piotr Moskal
(News)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Tete, Listy do
redakcji)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz.,
Recenzje,
Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)
Maksymilian Wrzesiński
(Internet)
Współpracownicy:
Jacek Ilczuk
Przemysław Jędrzejczyk
Wiktor Kozłowski
Piotr Leszczyński
(Gambler Serwis)
Lech W. Piotrowski
(Strony WWW)
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński
Autorzy:
Krzysztof Czulec
Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłow
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Beata Antonik-Kaczanowska

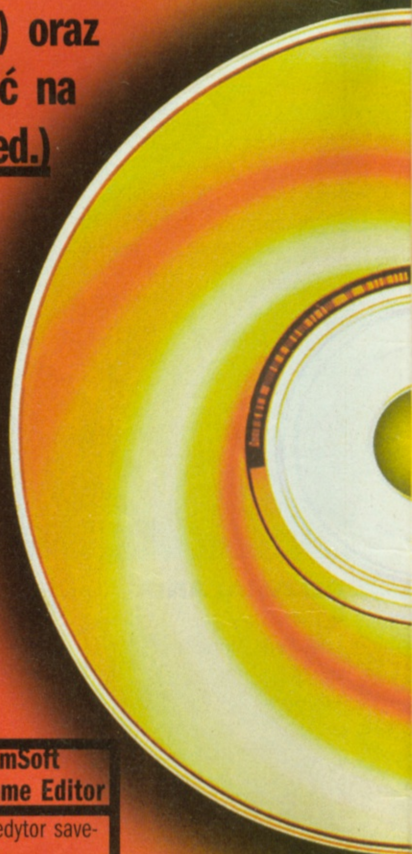
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Naświetlenia rastrem stochastycznym:
ReflexBIS
03- 748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji,
zawsze w środę 14.00 – 16.00

NA PŁYCIE

Oddajemy w Wasze ręce drugą płytkę Gamblera - jeszcze lepszą niż poprzednia. Dziękujemy za zakup, życzymy dobrej zabawy i polecamy się na przyszłość. Przypominamy jednocześnie, że Gambler ukazał się w dwóch, nie różniących się zawartością edycjach: z płytką CD (za 9,99 zł) oraz bez niej (za 3,30 zł). Aby uruchomić instalator, należy przejść na ścieżkę WŁASNEGO CD-ROM i odpalić plik GAMBLER.BAT. (red.)



Star General



Długo oczekiwana kontynuacja serii „generałów". Tym razem w klimatach SF.

Rally Championship



Doskonałe wyścigi samochodowe z realistyczną grafiką.

Grand Prix 2



Wersja demo bodaj największego hitu tego roku, gry doskonale sprzedającej się u nas i za granicą.

Steel Panthers 2



Druga część znakomitej gry strategicznej tym razem pozwala nam pokierować współczesną bitwą pancerną.

Harpoon Classics '97



Żywa legenda! Kultowa strategia Harpoon, opisująca nieco nierealny obecnie konflikt morski NATO vs. Układ Warszawski w nowej wersji z poprawioną grafiką.

Battle Arena: Toshinden



Gra po dziś dzień pozostaje jedyną, w której wykorzystane są w pełni możliwości trzeciego wymiaru.

Age of Rifles



Klasyczna gra wojenna. Złożona, realistyczna, dobrze wykonana. Bez wątpienia jeden z najważniejszych tegorocznych tytułów w swoim gatunku.

Close Combat



Close Combat to próba „ożenienia" klasycznej strategii z grą strategiczną czasu rzeczywistego.

TomSoft Savegame Editor

Prosty edytor savegame'ów.

Mi-24 Hind



Ideowa kontynuacja Apache Longbow pozwala zasiąść za sterami radzieckiego helikoptera bojowego, któremu siły NATO nadały wdzięczny przydomek hind.

Jagged Alliance: Deadly Games



Kolejne wcielenie Jagged Alliance, gry będącej spadkobierczynią tytułów tak wspaniałych, jak Laser Squad czy Sabre Team.

Bug!



Zabawna trójwymiarowa platformówka przeniesiona na PC z Segi Saturn.

Road Rash



Ścigamy się (i walczymy z przeciwnikami) nie na byle deskorolce (jak w ESPN Extreme Games), a na dużym, huczącym motorze.

IM1A2 Abrams



Symulacja Abramsa, amerykańskiego czołgu bojowego.

Eradicator



Kolejna kalka Dooma. Niska rozdzielczość i ogólnie – bez rewelacji.

Albion



Ciekawe i nowatorskie RPG, łączące rozmaite wątki, zarówno pod względem prezentacji, jak i świata gry.

MissionForce: Cyberstorm



Znów wracamy do walki z Cybridem, znanym już z gier EarthSiege 1 i 2, tym razem jednak w grze strategicznej.

Absolute Pinball



Kolejny fliper - choć to gra dwuwymiarowa, gra się w nią lepiej niż w niejednego trójwymiarowego „dziwoląga".

Microsoft DirectX 2

Procedury graficzne dla Windows 95.

Lords of the Realm 2



Kontynuacja znanego hitu firmy Impressions. Poprawiona grafika przebija jakością nawet tę z Caesar 2. Znacznie rozbudowano też samą grę.

Warwind



W nadchodzącym czasie szykuje się prawdziwy zalew gier strategicznych czasu rzeczywistego. Pierwszym zwiastunem owej fali jest gra Warwind, zbliżona do Warcrafta, tyle że w klimatach SF.

Gubble



Mała zręcznościówka z ładną grafiką.

Hellbender



Hellbender przypomina znakomitę grę Fury 3. Dużo strzelania.

Microsoft Monster Truck Madness



Kolejny murowany przebój z Microsoftu, jako żywo równie (a może nawet bardziej) „niepoważny", co Hellbender. Tym razem czeka nas kierowanie monster truckiem, wielkim samochodem na jeszcze większych kołach.

American Civil War



Wojna secesyjna po raz n-ty. Klasyczna strategia dla „hardcorowców" - może im się spodoba.

Wooden Ships, Iron Men



Reprezentant rzadko spotykanej strategii morskiej.

Virtua Fighter PC



VF Remix jest grą przejściową - postaci są już poteksturowane, ale nie zmieniła się ich liczba i zakres ciosów.

Revenge of the Slug Masters



„Zemsta ślimaczych mistrzów"... Taki mały (ale smakowity) żarcik programistyczny z firmy BMG. Nic więcej nie napiszemy...

Swiv 3D



Stara strzelanka na Amigę... Teraz powraca, w rewelacyjnej, trójwymiarowej wersji.

Megatris



Wariacje na temat Tetrisa, nadesłane przez jednego z naszych Czytelników.

Pinball Construction Kit



Pinball Construction Kit pozwoli każdemu zbudować własny zestaw, wedle upodobań i chęci.

Swirus



Ciekawa polska przygodówka. Klimat przypomina nieco gremlinowskie Normality, sterowanie - klasyczne pozycje Legend Software (np. Shannara).

Syndicate Wars

Co tu dużo mówić... Kontynuacja przeboju Bullfroga jest REWELACYJNA.

Catz



Kotki żyją w Windows i nic sobie nie robią z arkuszy kalkulacyjnych i baz danych - trzeba się nimi zajmować.

Necrodome



Ciekawa trójwymiarowa strzelanka, różniąca się od innych klonów Dooma tym, że możemy jeździć różnymi pojazdami.

Screamer 2



Genialne wyścigi samochodowe. Szybka, dynamiczna jazda, znakomita grafika. Coś niesamowitego!

Deadlock



Znów podbijamy kosmos i nową planetę.

Z



Tytuł ten jest strategią czasu rzeczywistego, z ambicjami bycia czymś więcej niż tylko kalką C&C.

WSZYSTKIE TYTUŁY W WERSJI PLAYABLE

NEWS

AD&D – Core Rules



Produkt jest komputerową wersją zbioru podstawowych zasad AD&D. Pakiet zawiera Podręcznik Gracza, Podręcznik Mistrza Gry, Bestiariusz, Księgę Magii oraz Katalog Uzbrojenia i Wyposażenia. Oprócz tego dostępne są programy do: tworzenia oraz prowadzenia postaci, wykonywania rzutów kostkami, losowania skarbów oraz spotkań z potworami, tworzenia NPC oraz edytor map. Zasady są opracowane jako hypertekstowe dokumenty. Dosyć łatwe w obsłudze, z algorytmami wyszukiwania, mogą stanowić pomocny element przy pisaniu lub prowadzeniu sesji. Termin: już jest. Producent: TSR. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Admiral: Sea Battles



Strategiczna gra morska, której akcja rozgrywa się w epoce żaglowców. Kilka epok historycznych, mnóstwo scenariuszy do rozgrywania, możliwość grania po sieci. Uwagę zwraca przede wszystkim bardzo ładna grafika oraz niezły podkład dźwiękowy. Mało jest na rynku gier tego typu, więc Admiral z pewnością znajdzie nabywców. Obsługę ma nieco skomplikowaną, ale po godzinie grania można się przyzwyczaić. Gra będzie chodzić tylko pod Windows 95. Termin: jesień 1996. Producent: Megamedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Ishar Trilogy



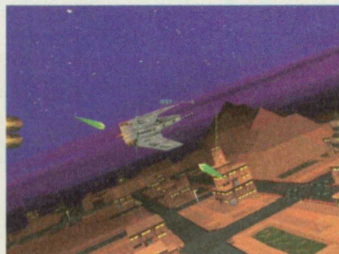
Wszyscy, którzy z różnych powodów nie znają serii Ishar, mają niepowtarzalną okazję zdobyć wszystkie trzy części za jednym zamachem i to w dodatku za umiarkowaną cenę. Silmarils wydał trylogię Ishar na płycie CD. Gry pozostały w zasadzie bez zmian, poza paroma drobnymi, kosmetycznymi przeróbkami (np. nowe intro do Seven Gates of Infinity). Do zestawu dołączona jest kopia stareńkiej gry Targhan. Termin: już jest. Producent: Silmarils. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Voyeur 2



Ten tytuł zaginął wśród wielu lepszych. Przypuszczalnie niewielu pamięta jeszcze quasi–przygodówkę Voyeur firmy Philips. Gra musiała jednak osiągnąć jakiś sukces, bo firma zdecydowała się kontynuować temat. Druga część jest już dostępna, różni się od prekursorki poprawioną grafiką, lekko zmienionym interfejsem i oczywiście scenariuszem. Ten ostatni jest nawet stosunkowo ciekawy, może więc Voyeur 2 zostanie zauważony. Tym bardziej że sekwencje filmowe są całkiem niezłe. Termin: już jest. Producent: Philips. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Sandwarriors



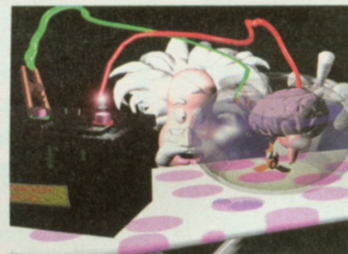
Kolejna gra typu leć–i–strzelaj. Standardowo, grafika w SVGA, ponoć bardzo szybki engine. Co z tego wyniknie, na razie nie wiadomo – może coś dobrego, ale równie dobrze może wyjść drugi Shockwave Assault. A klimat? Pomieszanie egipskich legend i nowoczesnej techniki (to tak w skrócie). Bijatyka toczy się między dwoma narodami (klan Horusa i klan Seta) o panowanie nad planetą Tawny. Sporo wehikułów, widoki z zewnątrz i parę innych bajerów – czyli mniej więcej to, co ma każda gra tego rodzaju. Termin: koniec 1996. Producent: Gremlin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

FX Fighter 2



Zbliża się druga część bijatyki, która około rok temu wywołała niemałe kontrowersje. Była bowiem trójwymiarowa, a wówczas był to rzadki widok. Tak więc jedni uznali FX Fightera za dzieło genialne, inni (w tym ja) za niewypał. Jak zwał, tak zwał, gra zapisała się w historii bijatyk. Teraz przyszedł czas na drugą część i..., moim skromnym zdaniem, znowu będzie niewypał. Ludzie! Taka beznadziejna grafika w czasach Tekkena 2 lub (czapki z głów!) Virtua Fighter 3?! Zgroza. Termin: koniec 1996. Producent: Philips. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Hunter Hunted



Gra typu „seek & destroy", bohater widziany z zewnątrz. Mnóstwo poziomów, gracz ma możliwość wyboru – może sterować Ścigającym albo Ściganym. W roli pierwszego występują pozaziemskie bestie, w roli drugiego – miejski twardziel o imieniu Jack. Żeby ukończyć etap, będziesz musiał zbierać broń, omijać pułapki, pokonać różnych wrogów. Znakomita, trójwymiarowa grafika, dobrze zrobione mapki, muzyka stereo oraz animacje wykonane techniką motion capture. Termin: koniec 1996. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Down in the Dumps



Przygodówka przedstawiająca kosmiczne przygody rodziny Blubsów. Klimatem gra przypomina kreskówki w stylu Simpsons. Blubsowie rozbijają się na pewnej planecie, na skutek machinacji międzygwiezdnego gangu. Zadaniem gracza jest odnalezienie poszczególnych części statku kosmicznego, by dało się wrócić do domu. Grafika w wysokiej rozdzielczości, ręcznie rysowane tła, klasyczny sterownik. Termin: jesień 1996. Producent: Philips. Platforma: PC CD–ROM. (frogger)

Steel Legions



Gra wyglądem przypomina MechWarriora. Jednak, w odróżnieniu od pierwowzoru, misje generowane są losowo, dzięki czemu praktycznie nigdy się nie powtarzają. Grafika nie stoi może na tak wysokim poziomie jak w MechWarriorze, ale nie razi zbytnio. Jesteś najemnikiem walczącym dla różnych korporacji. Twoimi przeciwnikami są zarówno maszyny kierowane przez komputer, jak i sterowane przez innych ludzi. Gra zapowiada się całkiem ciekawie, choć pewnie nie wytrzyma konkurencji z takimi tytułami jak MechWarrior 2: Mercenaries i Shattered Steel, które pojawiły się ostatnio. Termin: koniec 1996. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Falcon 4.0



Gra, która według szumnych zapewnień ma stanowić przełom w symulatorach ze względu na niepowtarzalną oprawę graficzną i niekonwencjonalne rozwiązania. Rozbudowane elementy sztucznej inteligencji mają temu symulatorowi nadać zupełnie nowy wymiar, a specjalnie przygotowany interfejs powinien pomóc graczowi w pilotowaniu maszyny. Co wyniknie z tych szumnych sloganów, okaże się wkrótce, a póki co możemy zobaczyć, jak wyglądają screeny z gry. Termin: jesień 1996. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Crimewave



Kombinacje samochodówki ze strzelaniną dawały przeważnie ciekawe efekty. A w połączeniu z dobrą grafiką, szybką animacją i znośnym dźwiękiem mogą znaczyć tylko jedno: kupę dobrej zabawy. Akcja rozgrywa się w przyszłości, w mieście Mekeo. Za ujęcie przestępców wyznaczono wysokie nagrody, więc ulice stały się polem walki między łowcami nagród a złoczyńcami. Pora zamontować parę karabinów na samochodzie i jazda! Termin: koniec 1996. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Castle Explorer



Kolejna encyklopedia Dorlinga Kindersleya prezentuje średniowieczny zamek – jego organizację, wnętrze oraz mieszkańców i ich tryb życia. Informacje odczytywane przez lektorkę, bogato ilustrowane rycinami, zdjęciami i przekrojami. Jak zwykle, produkt stoi na naprawdę wysokim poziomie. Do opakowania dołączony jest kartonowy model zamku. Encyklopedia wspaniale nadaje się na prezent ze względu na bardzo ładne wykonanie. Termin: już jest. Producent: DKM. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Battlecruiser 3000 AD

Battlecruiser to silnie reklamowana kosmiczna strzelanina (a może symulator? – to zależy od punktu widzenia). Dowodzisz statkiem kosmicznym z 75-oso-

NEWS

bową załogą. Twoim celem, oprócz „walenia" do innych pojazdów, jest eksploracja nieznanych obszarów kosmosu. W miarę postępów w grze odkryjesz rasy Obcych, z którymi też czasem przyjdzie Ci walczyć. Battlecruiser jest interesującą pozycją ze względu na ładnie wykonaną grafikę oraz ciekawy pomysł (samo strzelanie nie zawsze wystarcza). Termin: jesień 1996. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Bloodlust



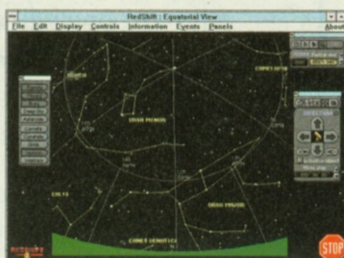
Kolejna dwuwymiarowa bijatyka. Dosyć ładne, ręcznie rysowane tła. Śmieszne, ładnie narysowane postacie. Mam nadzieję, że grywalność będzie znośna, bo to podstawa w grach tego typu. Cóż, nie jest to może Tekken 2 czy Virtua 3, ale zwolennikom dwuwymiarowych bijatyk może sprawić dużo radości. Termin: koniec 1996. Producent: Philips. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Flying Corpse

Symulator lotniczy z okresu I wojny światowej (a konkretnie z lat 1917–1918). Trzy strony do wyboru (Anglia, Niemcy, USA), po dwa samoloty na każdą ze stron. Teren zrobiony na podstawie autentycznych zdjęć lotniczych, bardzo duży realizm. Gra będzie chodzić w wysokiej rozdzielczości – od 640×480 aż do 1600×1280 (o ile znajdzie się komputer zdolny uciągnąć animację w takiej rozdzielczości). Cztery kampanie, mnóstwo misji wzorowanych na prawdziwych akcjach z I wojny światowej. Termin: koniec 1996. Producent: Empire. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Redshift 2



Redshift jest programem astronomicznym (wiem, wiem, myśleliście, że to tytuł gry symulującej przewrót na Kremlu). Pierwsza część spodobała się bardzo wszystkim maniakom gwiazdozbiorów, więc firma Maxis postanowiła uszczęśliwić ich jeszcze bardziej, wydając sequel. Redshift to coś w stylu encyklopedii kosmosu. Wśród wielu funkcji jest możliwość obejrzenia dowolnie wybranego odcinka gwiezdnego nieba, zapoznania się z planetami układu słonecznego lub przeczytania o wyprawach kosmicznych. Termin: koniec 1996. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Super Heroes

Rok 2091. Niestabilny rząd, zamieszki wywoływane przez młodociane gangi, represje. Jako szef organizacji Star Council, stawiającej sobie za cel przywrócenie porządku, dowodzisz grupą bohaterów. Walka toczy się przeciw ogólnie pojętemu złu, czyli wszystkim niepożądanym elementom społecznym, począwszy od pojedynczych pospolitych bandziorów, a skończywszy na zorganizowanej przestępczości. Gra będzie mieszanką strategii, strzelaniny i RPG. Widok trójwymiarowy, izometryczny, możliwość gry po sieci. Termin: koniec 1996. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Battleship

Jest to połączenie symulatora z grą strategiczną. Akcja toczy się na morzu, a w zadymie uczestniczą lotniskowce, pancerniki, lotnictwo i inne żelastwo. Warto zwrócić uwagę na znakomitą grafikę gry oraz na niekonwencjonalne podejście do tematyki. Wiele misji o różnym stopniu skomplikowania, sporo ciekawych danych technicznych, dołączonych do programu. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że cacko będzie chodziło przyzwoicie na normalnych komputerach. Termin: koniec 1996. Producent: Hasbro. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SimPark

W niekończącej się serii simów nadeszła kolej na SimPark. Dla odmiany zamiast stawiać domki i ulice, możemy sobie zasadzić drzewka, kwiatki i wpuścić tam zwierzaczki. Ponad 130 różnych gatunków roślin i zwierząt, klasyczna obsługa, mnóstwo statystyk – to właśnie SimPark. Zdecydowanie tylko dla lubiących produkty Maxisu. Termin: koniec 1996. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



JetFighter 3



Czapki z głów! Kolejny symulator, który ma wstrząsnąć światem. Trzecia część gry JetFighter ma, według zapewnień autorów, wyróżniać się niespotykaną dotąd grafiką, specjalnymi kokpitami i mnóstwem innych efektów. Latać będziemy dużo i często, walcząc ze złem wszelakim, czy to w postaci argentyńskich wywrotowców, czy kolumbijskich karteli narkotykowych. Dołączono też sporą encyklopedię (multimedialną oczywiście) sprzętu lotniczego. Termin: koniec 1996. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Star General



Czwarta z kolei gra strategiczna w serii 5 Stars (po Panzer, Allied i Fantasy General). Tym razem polem walki jest przestrzeń

kosmiczna. Sześć ras do wyboru, dowodzenie całymi flotami, walki o planety i rozbudowa terytoriów. Podobnie jak w poprzednich częściach program oferuje szereg gotowych scenariuszy do wyboru. Grafika na przeciętnym poziomie (wysoka rozdzielczość), możliwość grania po sieci (w tym również opcja cooperative). Ciekawe, co będzie następne? Może Toy General? Termin: zima 1996. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

1943: European Air War



Kolejny symulator lotniczy przedstawiający walkę o panowanie nad niebem angielskim w latach 1943–1945. Gracz będzie miał możliwość wyboru strony konfliktu oraz stanowiska (od zwykłego pilota aż po dowódcę całej grupy). Pod koniec kariery gracz będzie mógł decydować o tym, kto ma polecieć na misję i jak będą uzbrojone samoloty. Wiele historycznych misji oraz edytor do tworzenia własnych, 20 różnych samolotów, możliwość grania po sieci zarówno w trybie cooperative, jak i przeciwko sobie. Termin: jesień 1996. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Wipeout 2097 – Soundtrack



Szesnastego października odbyła się światowa premiera nowej wersji hitu na PlayStation – Wipeout. Premierze tej towarzyszyło wydanie płyty zawierającej ścieżkę dźwiękową z gry. Niedługo potem Psygnosis i Sony PlayStation połączyły swoje siły z firmą Virgin w celu promocji Wipeouta 2097. W ten sposób powstała druga płytowa edycja soundtracka. Tym razem do udziału zaproszono absolutne gwiazdy nowoczesnej muzyki spod znaku techno. Specjalnie dla potrzeb Wipeout 2097 zrealizowano siedem kompozycji. Wykonują je: Underworld, Chemical Brothers, Future Sound of London, Fluke i Photek. Płytę uzupełniają kompozycje: Prodigy, Orbital, Leftfield, Draft Punk i Source Direct. Krążek pilotuje singel zawierający wersję wokalną „Atom Bomb" (Fluke). Zawziętych przeciwników PlayStation informujemy, że Wipeout 2097 w przyszłym roku ukaże się również na PC. Termin: już jest. Producent: Sony/Virgin. Platforma: PSX. (m.z.)

Cyber Gladiators



Trójwymiarowa bijatyka rozgrywająca się w przyszłości, częściowo w rzeczywistości wirtualnej. Gra ma również zawierać elementy przygodówki, trudno na razie ocenić, na ile mariaż będzie udany. W oczy rzuca się przede wszystkim kolorowa grafika i starannie wykonane tła. Postacie narysowane są trochę dziwnie, ale ujdą. Gra ma szansę być ciekawa, choć nie sądzę, by odniosła duży sukces – dziwne połączenia różnych typów gier rzadko dają zadowalające rezultaty. Termin: koniec 1996. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Nascar 2

Druga część popularnej samochodówki już wkrótce będzie dostępna w sklepach. Co się zmieniło? Ano, jak widać, grafika jest lepsza. Oprócz tego parę drobnych zmian, jak na przykład możliwość wyłączenia szybkościomierza, podłożony głos pilota lub podpowiedzi dla początkujących kierowców. Poza tym większa liczba kierowców do wyboru (32 licencjonowanych), możliwość ustawienia poziomu uszkodzeń oraz mnóstwo innych bajerów. Termin: koniec 1996. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



1995



Jest to encyklopedia prezentująca najważniejsze zdarzenia roku 1995. Fakty podzielone są na kategorie: business, osoby, przestępstwa, wojny, sport, kultura, polityka, katastrofy. Wszystkie informacje są odczytywane przez lektorkę oraz bogato ilustrowane dobrej jakości zdjęciami. Pozycja ta nadaje się raczej do bibliotek szkolnych, a nie dla osób prywatnych, choć jeżeli kogoś interesuje historia najnowsza może uznać 1995 za program wart uwagi. Termin: już jest. Producent: Philips. Dystrybutor: Techland. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Pitfall 3D

Historia tej gry jest niemal tak długa jak historia komputerów osobistych. Po wielu częściach wydawanych na różne komputery nadeszła wreszcie kolej na wersję 3D. Oprócz ewidentnej zmiany, jaką będzie trójwymiarowa grafika (odkrywcze, nie?) gra powinna mieć następujące cechy: nowy sposób scrollowania ekranu, nielinearny scenariusz (czyli możliwość wyboru scenariusza, do którego chce się przejść), „inteligentne" kamery oraz nowe typy broni. Termin: wiosna 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Risk



Ta gra jest stara jak świat. Pierwsze wersje chodziły jeszcze w trybie tekstowym i prawdopodobnie nie ma człowieka, który choć raz by w nią nie grał. Jeżeli jednak jakimś cudem ktoś nie słyszał jeszcze o Risku – przypomnę, że jest to prosta gra strategiczna, w której celem jest opanowanie Świata (tzn. wszystkich krajów po kolei). Nowa wersja tej wiekowej gry chodzi tylko pod Windows 95, a od poprzednich różni się starannie dopracowaną grafiką i wstawkami animowanymi. Termin: już jest. Producent: Hasbro. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

NEWS

Shadow Warriors



Akcja tej gry toczy się w roku 1999, na wysepkach japońskich. Jako tajny agent japońskich najemników jesteś wytrenowany w używaniu różnych śmiesznych typów broni, a Twoje ciało zostało uzupełnione paroma bionicznymi dodatkami. I zaczyna się – jakiś zły mag planuje opanowanie świata, a Ty oczywiście jesteś jedyną osobą, która potrafi mu w tym przeszkodzić. Rany boskie, kiedy wreszcie ktoś wpadnie na genialny pomysł, że gracz wolałby sam opanować świat i skopać tyłki dobrym, niż w kółko ratować Ziemię przed bandytami. Termin: luty 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SimTown

Kiedy tak patrzę na dziesiątki tytułów zaczynających się od „sim", to mam wrażenie, że firma Maxis dostała kompletnego bzika. Rozumiem jeden tytuł (sam „zagrywałem się" w pierwsze SimCity), rozumiem sequel, a nawet trzecią czy czwartą część. Ale to już przesada. Dziesiątki koszmarnych Simów, brrr! Tym razem produkt przeznaczony jest dla najmłodszych graczy – co zresztą widać po kreskówkowej grafice. Zasady pozostały te same, czyli zarobić jak najwięcej kasy na rozbudowie i zarządzaniu miastem. Termin: koniec 1996. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Star Trek: Generations

Kolejna przygodówka z serii Star Trek: The Next Generation, opartej na filmie wytwórni Paramount Pictures o tym samym tytule. Przygotowywana obecnie część wykorzystuje fabułę filmu z 1995 roku i zawiera jego sekwencje animowane. Głosów bohaterom użyczają William Shatner, Malcolm McDowell i Whoopi Goldberg. Sekwencje przygodowe oglądane są oczami bohatera (sekwencje walki są trójwymiarowe). Tym razem pod obcas wpada naukowiec Soran, który zamierza zrobić coś strasznego – sami się dowiecie, co. Termin: jesień 1996. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Truckology



Dzięki tej samochodówce (może to trochę złe określenie) będziemy mogli pojeździć sobie np. ciężarówkami, kombajnami i innymi ciężkimi pojazdami. Nie jest to może najlepiej wykonana gra pod słońcem, ale pomysł ma dosyć ciekawy. Grafika w niskiej rozdzielczości, chodzi w miarę płynnie nawet na gorszych komputerach. Termin: koniec 1996. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Widged Workshop

To właściwie bardziej program edukacyjny niż gra. Pozwala budować różnego rodzaju maszyny i potem badać ich właściwości. Do wyboru mamy szereg elementów mechanicznych i biologicznych, które możemy ze sobą łączyć (coś jak w Inredible Machine). Po skonstruowaniu maszynki możemy zebrać informacje o jej działaniu, obejrzeć ją w akcji, rzucić okiem na statystyki. Gra powinna się spodobać wielbicielom majsterkowania, ale nie sądzę, by trafiła do szerszej publiczności. Termin: koniec 1996. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Legacy of Kain



Gra, która została okrzyknięta najlepiej zapowiadającą się produkcją na targach E3 w 1995 roku już niedługo zawita na półki sklepów. Połączenie RPG z grą akcji – może to trochę nietypowe, ale tym razem dało nadspodziewanie dobre rezultaty. Ponad 160 tys. ekranów, 114 rodzajów wrogów, 5 „dopalaczy" do broni i opancerzenia, a przede wszystkim – rozbudowana i interesująca intryga. Grafika w wysokiej rozdzielczości (widok z góry). Zapowiada się bardzo porządny role–playing. Termin: koniec 1996. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Archmage



Dawno temu wojna dwóch klanów czarnoksiężników zniszczyła Ziemię – miasta, góry, wszystko, co tylko się dało. By uratować jakoś sytuację, Merlin (jeden z najpotężniejszych magów) teleportował oba klany do innego wymiaru, gdzie mogły spokojnie toczyć wojnę, bez uszczerbku dla innych. Dzięki grze Archmage będziesz mógł wziąć udział w tym konflikcie, występując po dowolnej stronie. Wbrew pozorom, będzie to raczej RPG niż gra strategiczna (first person view, te sprawy). Twoim celem jest pokonać przeciwników i zostać arcymagiem. Termin: początek 1997. Producent: Viacom. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Crystal Skull



Ta przygodówka przenosi gracza w sam środek starożytnych amerykańskich cywilizacji. Począwszy od Azteków, poprzez Tolteków, aż po Majów. Czeka nas sieć intryg i zdrad – celem jest zdobycie tajemniczego artefaktu, Kryształowej Czaszki. Na drodze staną przebiegli kapłani, różne potwory, duchy i tysiące innych przeciwności. Renderowane tła, ponad 50 aktorów biorących udział w produkcji – to mówi samo za siebie. Widok oczami bohatera, średni stopień trudności zagadek. Termin: koniec 1996. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Spełnij swoje marzenia

SONY

Sony wynalazcą Twoich dyskietek!

Sony to wynalazca rewolucyjnych dyskietek 3.5-calowych, gwarantujących najwyższą jakość i całkowite bezpieczeństwo Twoich informacji! Weź udział w promocji i kup 10 HD. W prezencie otrzymasz dyskietkę z grą komputerową SimTower lub SimEarth firmy Maxis. Zakup 20 dyskietek Sony oznacza, że dwie dyskietki z grą SimCity 2000 lub Marty Mouse należą do Ciebie.

Nie czekaj! Wybierz Sony i poznaj pasjonujący świat Twoich nowych gier.
Promocja zaczyna się 1 listopada i trwa do momentu wyczerpania się zapasów promocyjnych dyskietek.

MAXIS

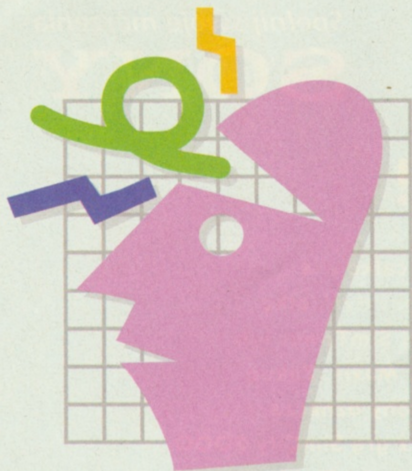
SIM CITY 2000

SIM TOWER

SIM EARTH

MARTY MOUSE





Nowy system ocen

Jak już to zaznaczyliśmy we wstępniaku, system oceniania gier w Gamblerze uległ gwałtownej zmianie i – co tu kryć – ochłodzeniu. Uznaliśmy, że dość już ocen oscylujących w rejonach 80–90%. Nie ukrywamy, że w decyzji pomógł nam jeden z polskich dystrybutorów, skarżąc się, że jego gra otrzymała notę TYLKO 75%.

Od tej pory zaczynamy w pełni korzystać z możliwości 100–stopniowej skali ocen. Na skali tej, zgodnie z zasadami zdrowego rozsądku, 50% wyznacza środek, czyli grę przeciętną. Wszystko powyżej już zasługuje na zainteresowanie, bo wszak należy do LEPSZEJ POŁÓWKI gier. Tu krótka uwaga dla dystrybutorów: z ocenami gier jest jak z tzw. średnią krajową – każdy chce być powyżej. Niestety, tak się nie da.

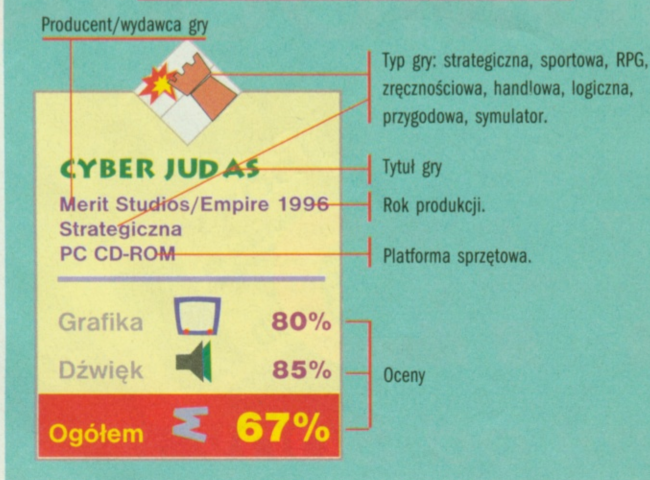
Zwracamy więc uwagę Czytelników na nowe oceny. Jako najważniejszą przyjęliśmy tę ogólną. Wspomagają ją oceny pomocnicze, za jakość wykonania grafiki i dźwięku. Zaznaczamy, że w przypadku grafiki bierzemy pod uwagę także jej płynność. Z kolei ocena za dźwięk uwzględnia i muzykę, i efekty.

Pozostawiamy nową skalę ocen pod osąd Czytelników. Z przyjemnością dowiemy się, jak Wam się podoba sam pomysł oraz – konkretne noty przyznane konkretnym grom.

Redakcja

Jak czytać nową skalę ocen?

00 - 29% - zbrodnia
30 - 39% - zła
40 - 49% - mierna
50 - 59% - przeciętna
60 - 69% - dobra
70 - 79% - bardzo dobra
80 - 89% - znakomita
90 - 99% - GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% - tej oceny już nigdy nie przyznamy



Lew Leon

Od kilku miesięcy przyglądam się powstawaniu tej gry. Widziałem wysiłek kilkunastoosobowego zespołu ludzi, którym zależało na wydaniu dobrego produktu. Teraz, kiedy Lew Leon wchodzi na rynek, z dumą przypominam Czytelnikom, że to właśnie Gambler jako pierwszy napisał o firmie Leryx–Longsoft, że to właśnie na łamach naszego pisma po raz pierwszy pojawiła się wzmianka o Lwie Leonie. Wreszcie, że to my pierwsi zamieściliśmy demo tej gry na naszym wrześniowym cover CD.

Twórcy Lwa Leona to ludzie ambitni. Począwszy od szefów firmy, Jarka „Długiego" Modrzejewskiego, Piotra „Leona" Jurka i Jacka Palusa, poprzez animatorów, muzyków i koderów, z której to grupy najzupełniej subiektywnie wyróżnię Scorpika – słynnego muzyka z amigowej sceny oraz Liska – grafika, artystę całą gębą, z pęczniejącym dorobkiem twórczym. Widziałem, jak ekipa ta potrafi się bawić do rana w jednej z licznych knajpek pięknego miasta Wrocławia, ale widziałem też, jak potrafi po trzydzieści i więcej godzin bez przerwy siedzieć nad swoją grą, przygotowując jej kolejne alfa–wersje. I wiedziałem, że ten dwuletni wysiłek musi przynieść owoce.

Ale, ale... Zebrało mi się na wspominki, a mam przecież napisać o samej grze. Najkrócej rzecz ujmując, Lew Leon jest platformówką. Widać wyraźnie, że duży wpływ na autorów wywarły produkcje disneyowskie, takie jak Król Lew czy (zwłaszcza) Aladdin. Jednak „nasz" (polski) Lew nie jest bynajmniej plagiatem „ich" Lwa. I nie ma się czego wstydzić przy porównaniu z konkurencją.

Grafika Lwa to przykład majstersztyku. Akcja gry przedstawiana jest w trzech bitplanach, zna-







jednak – jak wskazują ostatnie przykłady Albionu czy Daggerfall – dobra grafika w niskiej rozdzielczości jeszcze się sprawdza. Na pocieszenie – cut scenes są w wysokiej rozdzielczości. A to nie lada przerywniki, tworzone

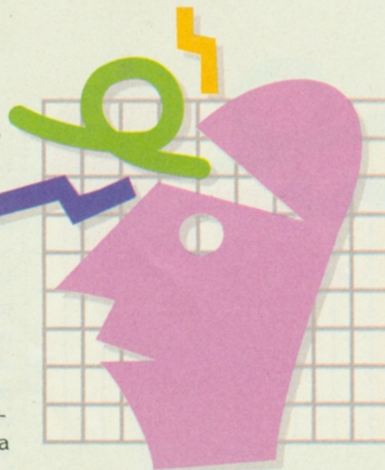


przez jednego z animatorów ze słynnej wytwórni w Łodzi, doprawdy zaskakują jakością. Na koniec muszę dodać rzecz bardzo ważną: cała grafika gry utrzymana jest w oryginalnej, jedynej w swoim rodzaju tonacji, nie stanowiącej durnej kalki disneyowsko–marvellowskich wzorów. Podobnie zresztą rzecz się ma z muzyką, Scorpikowi udało się bowiem odejść od „scenowych" schematów i standardów.

komite są animacje wrogów i samego lwa, wreszcie – doskonałe pomysły na wygląd i sposoby zachowania wszystkich postaci. Gra toczy się w „podbitej" rozdzielczości (bodaj 320×240), co oczywiście może się nie spodobać wszystkim zakochanym w magicznych liczbach 640 i 480,

Podobnie oryginalna jest sama gra. Lew Leon nie jest platformówką w jej współczesnym (zubożonym) tego słowa znaczeniu, sugerującym tytuł z cyklu „idź ciągle w prawo i wal we wszystko, co się rusza". Jest to gra na wpół przygodowa, wymagająca ostrego kombinowania i używania przedmiotów. W łatwiejszym trybie gry kolejne działania podpowiadają nam specjalne strzałeczki, w trudniejszym trzeba się sporo nagłowić!

Warto też podkreślić różnorodność etapów – jest ich 8, dwuczęściowych, plus walka z bossami na końcu każdego. W jednych lew porusza się po lądzie, w innych pływa pod wodą, w jeszcze innych – lata balonem. Nie jest to tylko banalna zmiana scenerii, wiąże się z tym także zmiana filozofii każdego etapu. I tak, na przykład, pod wodą trzeba zaczerpnąć powietrza, w miarę jak kończy się ono w butlach, zaś lot balonem to jedyny klasycznie zręcznościowy etap w całej grze.



Lew Leon adresowany jest do młodszych graczy – przynajmniej takie były założenia autorów. Zdemaskujmy jednak ten pogląd. Otóż jestem w pełni przekonany, że będą grali wszyscy, jest bowiem uniwersalny. Potężny ładunek humoru, zawarty w rozmaitych reakcjach Leona, narracji, a wreszcie w animacjach, wydarzeniach na ekranie, sprawi, że przygody króla zwierząt, poszukującego skradzionej mu przez spiskowców korony, będą dla każdego nie lada zabawą.

Nie ukrywam, że Leo the Lion (tak bowiem brzmi angielska nazwa gry; nie zapominajmy, że produkt będzie sprzedawany na rynkach zachodnich) zrobił na mnie wielkie wrażenie. To obecnie najlepsza na rynku polska gra, profesjonalnie i z pomysłem wykonana, dopracowana w szczegółach, znakomita. Kiedy pomyślę, że to dopiero debiut firmy Leryx–Longsoft i że następne gry zapowiadają się jeszcze lepiej i ciekawiej, moje patriotyczne serce rośnie.

Alex

Dystrybucja: CD Projekt





LEW LEON
Leryx - Longsoft 1996
Zręcznościowo - przygod.
PC CD-ROM

Grafika	88%
Dźwięk	92%
Ogółem	**88%**



Powerslave



W pierwotnych zamierzeniach firmy 3d Realms ta gra (wówczas pod roboczym tytułem Ruins) miała być jednym z trzech następców Duke Nukem 3D, obok horrorowego Blood i ninjowato-samurajskiego Shadow Warrior. Coś się w tych planach zawaliło i ostatecznie gra została zrealizowana przez niezależnego producenta, choć wykorzystuje engine DN3D. Ostateczna nazwa gry to Powerslave, co miłośnikom New Wave of British Heavy Metal przywodzi na myśl płytę (i utwór) zespołu Iron Maiden pod analogicznym tytułem. W wersjach na PSX i Saturna gra znana jest jako Exhumed.

Analogii z dziełem Iron Maiden jest w tej grze więcej. Utwór „Powerslave" traktował o egipskich bogach i ich niewolnikach. Gra rzuca nas właśnie do Egiptu, w Dolinę Królów, gdzie w odwecie za zbeszczeszczenie grobowców faraonów starożytni bogowie ponownie rozpoczęli swoją działalność. Nasz bohater, uzbrojony w maczetę, pistolet, karabin maszynowy, granaty, miotacz płomieni, magiczną różdżkę i inne urządzenia, będzie się tym razem zmagał z hordami mumii, szakali i im podobnych widomych symboli starożytnego Egiptu – dodajmy tu od razu, że bestiarium jest ubogie.

Gra nie jest żadną rewelacją. Nie doszukałem się w niej ANI JEDNEGO nowatorskiego pomysłu. To po prostu kompilacja tricków z wcześniejszych gier tego typu. Wykonanie też nie robi wielkiego wrażenia, z pewnością gra pod tym względem nie dorównuje Duke'owi. Godne zapamiętania są tylko dwa elementy – dalekie porykiwania jakiegoś egipskiego boga oraz scena śmierci bohatera, gdy na ekranie widać konwulsyjnie zaciskającą się jego rękę. Od razu zaznaczam, że dalekie porykiwania były już w Doomie, a ręce (palące się) pojawiały się w Strife, jeśli niewłaściwie obsłużyło się miotacz płomieni.



Powerslave nie ma też jednak rażących wad. To ultraklasyczny klon Dooma, który może się spodobać tym, co z niezrozumiałych dla mnie przyczyn nie padli na twarz przed Quake'em, a Książę Nukem już ich znudził. Należy docenić nastrój, jaki autorom udało się nadać tej grze, jak też w miarę oryginalny pomysł. Trzeba też powiedzieć, że Powerslawe nie będąc hitem pecetowym ma szanse podbić rynek konsolowy, bowiem – w przeciwieństwie do klonów Dooma – na 32-bitowych konsolach prezentuje się okazale.



Alex



POWERSLAVE
Lobotomy Soft./PIE 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika		58%
Dźwięk		75%
Ogółem		63%

Alien Incident

Wreszcie powrót do starych, dobrych gier przygodowych, gdzie bohaterem był normalny ekranowy ludek, a grafika ręcznie rysowana na komputerze, bez digitalizacji ani 3D Studio – sam czysty, cyfrowy kunszt. Wydany przez Gametek Alien Incident dokładnie mieści się w powyższej kategorii. Ponieważ w obecnych czasach autorzy gier stawiają na młode pokolenie, bohaterem tej przygody jest nastolatek w baseballówce i flyersie. Stoi przed nim trudne zadanie – jego wujek naukowiec został porwany przez kosmitów i trzeba go uwolnić. W ten sposób scenariusz wspiął się na szczyt sztampowości, ale autorzy odpowiednio dystansują się od całego przedsięwzięcia, przydając mu ironicznego posmaku, dzięki dowcipnym komentarzom głównego bohatera – taki Simon w dżinsach.

Mimo standardowej fabuły program ma dużo do zaoferowania. Przede wszystkim – niewiel-





Olympic Soccer

Tegoroczny olimpijski turniej piłkarski był pełen niespodzianek. Porażki brazylijskiej drużyny gwiazd z Japonią i Nigerią, fatalna gra Młodzieżowych Mistrzów Europy Włochów, pierwszy złoty medal dla Afryki w tak prestiżowej imprezie.

„Olimpijski Soccer" firmy US Gold też jest pełen niespodzianek. Niemiłych niespodzianek.





Piłkarzy biegających po boisku poskładano z kilkudziesięciu wielościanów. Zbliżenia twarzy, gdy sędzia rozdaje żółte i czerwone kartki, nie należą do przyjemnych widoków. Te twarze są równie nienaturalne, co na obrazach Picassa. Na komputerach z 16 MB RAM mają tylko ostrzejszy grymas. Mimo to kibice na wydarzenia na boisku reagują spontanicznie, z ogromnym entuzjazmem. Nawet sprawozdawca radiowo–telewizyjny żywo komentuje mecz. Szkoda że ten entuzjazm można tylko usłyszeć, a nie zobaczyć.

Twórcy OS zupełnie zapomnieli, jak tworzy się atmosferę futbolowego święta w grach komputerowych. Nazwiska piłkarzy zostały wyssane z palca. Brakuje przedmeczowej prezentacji miejsca i bohaterów boiskowych wydarzeń. Po strzeleniu gola wszyscy zawodnicy manifestują swą radość w identyczny sposób – padają na kolana przed chorągiewką, fetyszyści. Natomiast dopracowana w najmniejszych szczegółach opcja „replay" jest całkowicie bezużyteczna, bo kto znajdzie przyjemność w oglądaniu w zwolnionym tempie poczynań „foremnych inaczej"?

Do sterowania zawodnikami używa się jednego joysticka lub dziesięciu klawiszy. Czterech kierunkowych, trzech do wykonywania podstawowych zagrań (strzał, podanie ziemia–ziemia, podanie ziemia–powietrze–ziemia) i trzech do specjalnych piłkarskich trików (przewrotka, długie krosowe podanie i kopnięcie piętą...). Żaden biegający po murawie piłkarz nie ma problemów z prowadzeniem piłki, wszyscy mają klej w nogach.

Jednak zanim ze sterowania zawodnikami uczyni się sztukę, trzeba będzie przełknąć niejedną porażkę z Chińczykami, Finami, Walijczykami... A każda z nich szybko zniechęca. Gdyby tak autorzy OS pomyśleli o pozostawieniu graczom możliwości regulowania poziomu trudności.



Olympic Soccer będzie dobrze służyć tylko komputerowym pedantom, którzy na wszystkim przyklejają żółte karteczki z godziną ostatniego sprzątania.

Kristoff

Dystrybucja: Mirage

OLYMPIC SOCCER
Silicon Dreams/
US Gold 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika 41%
Dźwięk 55%
Ogółem 42%



kie wymagania sprzętowe. Nie jest to gra z mnóstwem animowanych filmików, potrzebujących szybkich procesorów i kart graficznych. Grafikę wykonano w niskiej rozdzielczości i 256 kolorach, mimo to jakość rysunków jest bardzo dobra. Oprawę dźwiękową stanowi digitalizowana mowa i efekty. Wszystko jak za dobrych czasów. To samo dotyczy sterowania. Wszystkich manipulacji dokonuje się przy użyciu dwóch klawiszy myszy: lewy przycisk służy do poruszania, natomiast prawym wykonuje się wszelkie operacje na przedmiotach: otwieranie drzwi, podnoszenie rzeczy etc.

Całkiem przyjemnie grało mi się w Alien Incident. Gra nie wnosi nic nowego do gatunku, ale z powodzeniem wykorzystuje klasyczne wzory. Przy odpowiedniej cenie powinna znaleźć sporo nabywców.

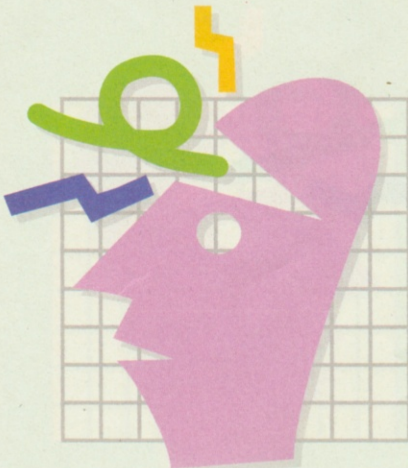
Hombre

Wymagania sprzętowe: 486DX, 4 MB RAM, CD 2×.

Dystrybucja: IPS Computer Group

ALIEN INCIDENT
Gametek 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika 70%
Dźwięk 60%
Ogółem 67%



Eradicator

Gry doomopodobne mnożą się nadal, jak grzyby po deszczu. Mimo że na rynku panują obecnie Quake oraz Duke Nukem 3D, wiele firm nadal próbuje swoich sił na tym polu. Do ich grona dołączyła niedawno Accolade.

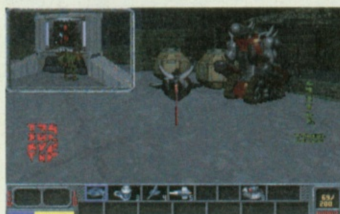
Eradicator (Tępiciel) na pierwszy rzut oka wygląda jak Duke – podobna grafika, dwuwymiarowe ludki i możliwość oglądania swojej postaci z zewnątrz, a także patrzenia jej oczkami.

Możemy przybrać postać jednego z trzech Tępicieli: napakowanego faceta, odzianej w bikini panienki lub zielonego dinozaura. Każda osoba ma odmienne „parametry", jak siła, szybkość i inteligencja. Nie zauważyłem żadnych różnic w sterowaniu.

Historyjka wygląda na ściągniętą z Dune. Twoje plemię walczy z Obcymi o kopalnie substancji, zwanej Mazrium. Jak zwykle ten niezbędny dla życia surowiec jest źródłem energii, witalności i zapewne potencji. Obie wrogie strony wystawiają swe najsilniejsze jednostki w celu wywalczenia panowania nad kopalniami. Kopalnie rozmieszczone są na trzech księżycach planety Ioxia – to jedyne miejsca w Galaktyce, gdzie można znaleźć Mazrium. Obcy opanowali wszystkie trzy księżyce i zapełnili je robotami, zaś planetę otoczyli polem siłowym, którego żadna broń nie jest w stanie zniszczyć. Tylko jednen wojownik może wśliznąć się do Cytadeli, by zniszczyć generator pola. Wtedy armia aliantów mogłaby przeprowadzić decydujący atak na Obcych i odzyskać kopalnie Mazrium. Tym wojownikiem jesteś, oczywiście, Ty.

Do przejścia masz 25 poziomów, zaś bronić się możesz dwudziestoma rodzajami broni. Gra ma ciekawą opcję, zwaną Picture–In–Picture – w rogu ekranu wyświetlany jest obraz z kamery zamontowanej na postawionej przez Ciebie minie. W ten sposób możesz kontrolować pułapkę.





Gra nie wyróżnia się jednak niczym szczególnym. Graficzka taka sobie, muzyczka takoż, grywalność niewielka, beznadziejnie rozwiązane sterowanie. Polecam raczej Duke'a lub Quake'a.

PiŁA@pol.pl

ERADICATOR
Accolade 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

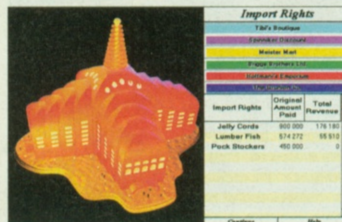
Grafika 70%
Dźwięk 65%
Ogółem 55%

Zapitalizm

Gdzieś wśród bezkresnych oceanów leży wyspa Zapinalia. Włada nią królowa Keshi Keshi Gomu. Władczyni ta zdecydowała się umożliwić zagranicznym kupcom handel na rynku, który pozostawał zamknięty przez ostatnich tysiąc (!) lat. Oto okazja dla przedsiębiorczych biznesmenów, aby zdobyć majątek...

Zapitalizm (nie mylić z Capitalismem) to prosta gra strategiczno–handlowa. Można takich spotkać wiele. Rynek, podaż i popyt, towary (o mocno egzotycznych nazwach), pięciu konkurentów (można grać z komputerem lub z kolegami, także przez e-mail), akcje, bank, pożyczki, ubezpieczenia, podatki... Mamy też możliwość prowadzenia ryzykownych, ale bardzo zyskownych transakcji z przemytnikami. Wszystko znane z innych gier handlowych, choć w tym przypadku zrealizowane w dosyć oryginalnej formie.





Dodatkową atrakcją gry są elementy zbliżone do gier przygodowych czy może RPG. W każdej chwili możemy wybrać się na zwiedzanie wyspy. Przed nami zagadkowe podziemia, groźne lasy... Niestety, wszystko w bardzo uproszczonej formie – wybieramy cel i dowiadujemy się, jakie efekty przyniosła nam eskapada. Najczęściej jest to większy lub mniejszy zastrzyk gotówki. Inne możliwości daje nam wysłanie ekspedycji na odległe wyspy. Wyprawy takie trwają nawet kilka tygodni (tur) i bywają bardzo kosztowne. Jednak mogą przynieść ciekawe efekty, np. błogosławieństwo dla firmy, podwyższenie jakości towaru czy też (najczęściej) zyski finansowe.

Na wszystko pada cień królowej. To ona daje zezwolenia na rozbudowę magazynów, co warunkuje wysokie zyski. Ona też sprzedaje firmom prawa importowe na poszczególne produkty. Wszystko to na aukcji... za olbrzymie pieniądze.

Oprawa graficzna i dźwiękowa gry stoi na niezłym poziomie, choć trudno mówić o jakiejś rewelacji. Olbrzymią zaletą jest „przyjazność" produktu dla użytkownika. Nie musimy niczego zapisywać, ani prowadzić żmudnych obliczeń. Program zrobi to za nas.

Trudno „posądzić" Zapitalizm o nadmierne ambicje. Jest to sympatyczna gra o niewielkim stopniu komplikacji. Niezła rozrywka...

Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 8 MB, SVGA, Windows 3.1, 95 i NT, CD-ROM 2×, 5 MB na dysku twardym.

(at)Random

ZAPITALIZM
LavaMinds 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika 68%
Dźwięk 63%
Ogółem 66%

Striker '96

Striker jest kolejnym świadectwem tegorocznego boomu na rynku gier komputerowych o tematyce piłkarskiej. Autorów należy pochwalić za bardzo staranną oprawę gry i wprowadzenie kilku innowacji w porównaniu z konkurencyjnymi tytułami. Zauważamy to już w trakcie przekopywania się przez menu (opcja rozgrywania meczów w sześcioosobowych drużynach na parkiecie hali sportowej), jak i tuż po. Ładne „entre” wprowadza nas w odpowiednią atmosferę przed pierwszym gwizdkiem sędziego. Piłkarze powoli wyłaniają się z tunelu. Cały stadion ożywa, rozbłyskują flesze. Zawodnicy rozgrzewają się przez kilka minut, by zaprezentować się publiczności i rozpocząć mecz.



STRIKER '96
Acclaim 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	69%
Ogółem	65%



Klawiszologia ogranicza się do ośmiu przycisków (w tym 4 kierunkowe), co jest chyba minimum w grach tego rodzaju. Wcale to nie ułatwia sterowania piłkarzami, gdyż wiele zagrań ukryto pod kombinacją trzech i więcej klawiszy. Do szybkiego i skutecznego wykonywania wszystkich zagrań (szczególnie efektownych przewrotek, podań piętą, „szczupaków”, minięć rywali z przerzucaniem piłki nad nimi i nad sobą) niewątpliwie przydałby się pad lub joy z czterema przyciskami fire.

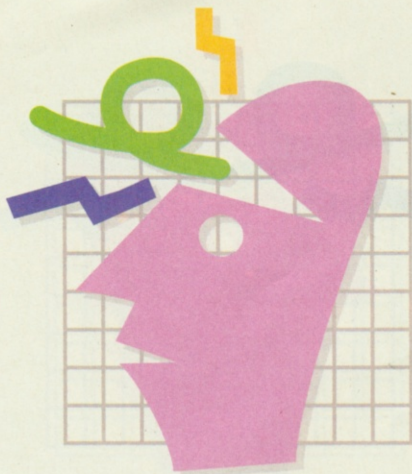


Po każdym spektakularnym zagraniu można sobie zafundować powtórkę. Warto przy okazji obejrzeć architekturę stadionu (jest kilka stylów architektonicznych), na co nie ma czasu w trakcie spotkania. Jednak wygląda to efektownie wyłącznie na komputerach wyższej klasy (Pentium z 16 MB RAM...), na których Striker „pójdzie” w wysokiej rozdzielczości.

Oprócz trudności w sterowaniu i wymagań sprzętowych, grywalność Strikera obniżają fikcyjne składy drużyn narodowych. Trudno identyfikować się z piłkarzami reprezentacji Polski o nazwiskach Sbierski, Maski... Pan Polska jest tutaj wyjątkiem. Jedynym błędem merytorycznym w grze jest możliwość prowadzenia w turnieju Euro '96 Brazylii, Argentyny lub innej nieeuropejskiej drużyny.

„Good effort” – te słowa wystarczą za końcowy komentarz.

Kristoff





Graficzna strona gry wypada rewelacyjnie. Co prawda, postacie budowane są z bitmap, ale to jedyna wada. Poza tym mamy doskonałe efekty cieniowania i efekty świetlne, w pełni trójwymiarowe środowisko, załamujące się pod

gerfall chodzi nocami po swej stolicy i krzyczy „Zemsta, zemsta!". Po prostu, wiodę w Daggerfall życie zwykłego wojownika. Mógłbym też zostać magiem, złodziejem, mordercą czy parać się jedną z kilkunastu innych profesji. Każdy bohater prowadzi bogate i pełne przygód życie, mając tyle możliwości rozwoju i działania, że (jak już wspomniałem) nie musi się wcale brać za mozolne rozplątywanie postawionych przez scenarzystów zadań.



Daggerfall, mimo że zrobiony z olbrzymim rozmachem, unika wielu błędów popełnionych w innych grach tego typu. Na przykład bardzo „rozsądna" jest architektura podziemi. Nie mamy tu setek wajch i przełączników – po prostu, bardzo pogmatwane korytarze, w których niekiedy trudno się połapać, nawet przy użyciu automapowania.

The Elder Scrolls 2: Daggerfall

Kontynuacja znanego RPG oczekiwana była od dłuższego czasu. Wielokrotnie przekładana premiera wreszcie nadeszła. Nie wiem jeszcze, co na temat tej gry powiedzą hard-core'owi fani role–playing, jednak na mnie, osobie przyglądającej się z dystansu tytułom spod znaku Magii i Miecza, wywarła ogromne wrażenie rozmachem stworzonego świata.

Teren odwzorowany w Daggerfall odpowiada połowie powierzchni Anglii. W kilkunastu księstwach znajduje się łącznie ponad tysiąc miast, nie licząc lochów, świątyń, samotnych domów etc. Po tym wszystkim poruszamy się płynnie, podobnie jak w pierwszej części gry. Można też pływać, nurkować, jeździć konno lub dwukółką, a nawet pływać własnym okrętem. Można biegać i skakać, czołgać się, wspinać na mury i inne pionowe powierzchnie. Gdy nasz bohater spadnie z dużej wysokości lub mocno dostanie w łeb – widzimy, jak oszołomiony kiwa się na nogach.

dowolnym kątem ściany, mnóstwo obiektów. A dołóżcie do tego wschody i zachody słońca oraz zjawiska atmosferyczne – śnieg i deszcz. Powiem krótko – w Daggerfall zastosowano najbardziej zaawansowany system graficzny, jaki w życiu widziałem. Niestety, aby się nim cieszyć, trzeba mieć komputer P120 lub lepszy, szybką kartę graficzną i, nie ukrywam, więcej niż 16 MB RAM dla pełnej wygody działania.

Ten wspaniale narysowany świat nie zawodzi też pod względem logiki konstrukcji. Przyznam szczerze, nie za bardzo interesowały mnie zadania, które postawili przede mną autorzy scenariusza. Nie zamierzam się dowiedzieć, dlaczego ex–władca księstwa Dag-

Ciekawe i urozmaicone są w Daggerfall tak dialogi, jak i questy, których wykonanie stawiają nam



za cel gildie, kościoły czy zwykli ludzie. Mieszkańcy zapamiętują, że wykonaliśmy dla nich przysługę i w trakcie następnych rozmów są milsi i bardziej uczynni. Zdarzyło mi się też, że wykonałem pewne zadanie, przy okazji „nadeptując na odcisk" jakiemuś magowi. Szukając następnego zadania dowiedziałem się, że zleceniodawca chce się ze mną spotkać w pewnej ustronnej gospodzie. Jakież było me zdziwienie, gdy odrzucił kaptur i zaatakował mnie – był to... właśnie ten mag! To tylko jeden z ciekawszych questów.

Od strony czysto „roleplayowej" gra jest silnie rozbudowana. Bohatera charakteryzuje niemal setka parametrów. Poza tymi podstawowymi, jak siła, zręczność czy inteligencja, gros parametrów pogrupowano w cztery kategorie ważności, w zależności od profesji gracza. Na przykład, dla wojownika ważna jest umiejętność władania bronią długą, a niezbyt istotna – umiejętność targowania się. Oczywiście, wszystkie cechy rozwijają się wraz z rozwojem bohatera i w zależności od tego, jaki styl życia prowadzi.

Niestety, są też błędy, które nie pozwalają mi przyznać tej grze oceny 90+. Najbardziej denerwują mnie wejścia do labiryntu: małe budki na środku równiny. A kiedy już znajdziemy się w środku, okazuje się, że mamy tam tunel wiodący... kilkanaście metrów w górę. Mam też zastrzeżenia do zbyt pustych pomieszczeń, w których ludzie siedzą na podłogach, do niektórych postaci, przez całe życie stojących w jednym miejscu, wreszcie do powtarzających się dużych elementów lochów i domów.

Trzeba jednak powiedzieć, że Daggerfall to gra na miesiące zabawy. W zależności od postaci i jej profesji, życie wygląda zupełnie, ale to zupełnie różnie. Jeśli chcecie gry, w której naprawdę czuje się UCZESTNICTWO w wielkim, alternatywnym świecie, rządzącym się własnymi prawami, to nie można lepiej wydać pieniędzy, niż na Daggerfall.

Alex



Dystrybucja: IPS Computer Group

THE ELDER SCROLLS 2: DAGGERFALL
Bethesda 1996
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	93%
Dźwięk	71%
Ogółem	89%

Syndicate Wars

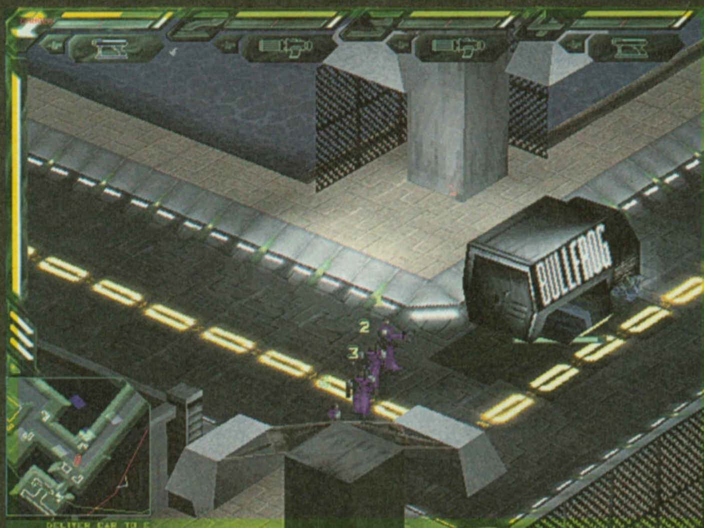
W końcu! W końcu nadeszła ta błogosławiona chwila i pojawiła się gra, która na mojej prywatnej liście „Most Wanted" zajmowała I miejsce (nawet przed Jedi Knight i X–Wing vs. TIE Fighter). Już jest Syndicate Wars. „Lejdis end dżentelmen" – ogłaszam nadejście nowej ery dla gier „syndykatopodobnych".

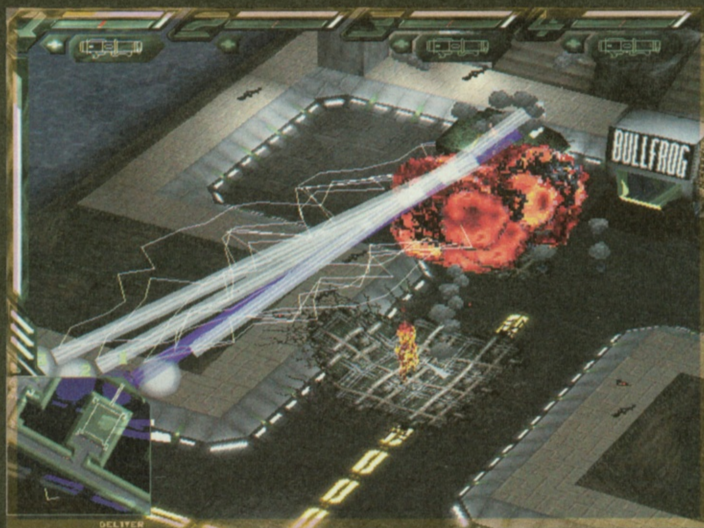
Bardzo oczekiwane tytuły często rozczarowują. Bogu dzięki, nie w tym przypadku. Ta gra jest po prostu niesamowita. Dobra gra to taka, dzięki której cały dzień czekacie na moment, kiedy włączycie komputer. Gra wybitna to taka, przez którą nie dosypiacie przez dwa miesiące, bo gracie w nią do czwartej nad ranem, a jak już się położycie, to cały czas myślicie, jak by tu przejść kolejną misję. Syndicate Wars zdecydowanie mogę zaliczyć do tej drugiej kategorii. Gra ma wszystkie zalety części pierwszej, a przy tym jest o 100% lepsza. Można powiedzieć, że (w przeciwieństwie do Quake'a) SW jest tym dla Syndicate czym był Doom dla Wolfensteina.





Krótko o intrydze – za całe zamieszanie w SW odpowiada organizacja o nazwie Kościół Nowej Epoki. Za pomocą wirusa komputerowego wyrywa ona ludzi spod kontroli chipa, którego noszą sobie spokojnie na karku. Oczywiście, Eurocorp (znaczy się syndykat) nie da sobie dmuchać w kaszę. I zaczyna się rzeź.





SW działa poprawnie w trybie SVGA dopiero na Pentium 133. Z tego powodu większość graczy będzie zmuszona do grania w VGA. Nie mam jednak żadnych zastrzeżeń do tego trybu – wykonany jest przyzwoicie, wszystko widać. Może mam jeszcze skrzywienia z Amigi? Nie zmienia to faktu, że pole walki można dowolnie obracać, przybliżać i zmieniać kąt widzenia. To naprawdę imponujące.

Pamiętacie może obracającą się puszkę oraz panienkę mrugającą okiem z pierwszego Syndykatu? Boże, jakie wrażenie zrobiły na mnie za pierwszym razem ruchome reklamy. Gdy zobaczyłem reklamówki w Syndicate Wars, po prostu oniemiałem. Najpierw usłyszałem głos „Ghost in the shell, cyberpunk adventure in... bla, bla, bla". I przez następne dwie minuty oglądałem reklamówkę najlepszego obok „Akiry" flmu mangowskiego. Zatkało mnie. Potem przez następne dwie minuty leciała reklamówka „Judge Dredd". To naprawdę robi DUŻE wrażenie.

Dalsze widoczki. Idę sobie spokojnie ulicą, a to zastrzelę jakiegoś przechodnia, a to wysadzę budynek (o tem potem), aż tu nagle mija mnie ciężarówka, która na boku ma logo Manga. Yess. Chłodno (cool).

Tak w ogóle to Syndicate Wars jest najbardziej mangowską grą, w jaką grałem w moim krótkim życiu. Jeżeli ktoś widział jakikolwiek cyberpunkowy anime, to wie, o co mi chodzi. Z tej gry manga po prostu wycieka. Mangowe są reklamy, projekty postaci, rodzaje broni, a przede wszystkim eksplozje. Tu naprawdę jest na co popatrzeć. Wybuchy wyglądają jak regularne eksplozje z lepszej mangowej produkcji.

Jak już jestem przy eksplozjach, to wspomnę także o atmosferze ogólnego zniszczenia. Zniszczyć można wszystko. Wystarczy mieć odpowiednią broń. Jak mnie Hombre zapytał, co jest najsilniejszą bronią, jeżeli minigun jest najsłabszy – ze spokojem odpowiedziałem „granat atomowy i atak satelitarny". Żeby to poprzeć przykładem opowiedziałem mu, jak w czasie wykonywania misji w Rzymie wszedłem na teren opanowany przez wroga. Usłyszałem taki śmieszny dźwięk – „pidit". Niezrażony pomknąłem dalej i zacząłem wyrzynać przeciwników. Wtedy usłyszałem inny dźwięk, coś w stylu „ziiiiuuuu". Potem zobaczyłem kolumnę światła walącą z nieba, i usłyszałem stare znajome „kabloom". Po czwartym strzale mogłem już zaczynać od początku. Nawiasem mówiąc, nie była to wcale broń najsilniejsza, ale wtedy nie byłem jeszcze w osiemnastej misji.

Wszystkie inne tematy, a trochę jeszcze tego zostało, poruszę w dużym opisie tej wspaniałej gry. Ja jestem nią zachwycony. Mam nadzieję, że Wy też będziecie.

di Griz

Dystrybucja: IPS Computer Group

SYNDICATE WARS
EA/Bullfrog 1996
Strategiczno - zręczn.
PC CD-ROM

Grafika  81%
Dźwięk  85%
Ogółem  **95%**

CENA 99zł

CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT

CD Projekt i Leryx Longsoft

przedstawiają

Najnowszą, najlepszą, grę dla wszystkich

LEW LEON



Przeżyj wspaniałą przygodę pokonując 12 kolorowych poziomów







Wyłączna dystrybucja w Polsce

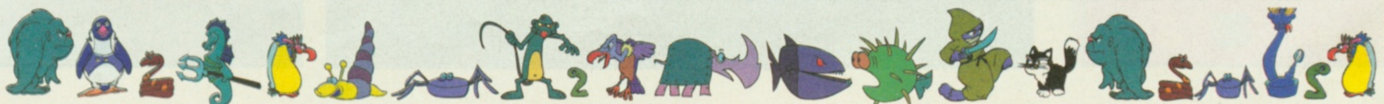
CD PROJEKT®

ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51









Serdecznie zapraszamy do nowo otwartych sklepów firmowych CD Projekt w Warszawie ul. Pereca 2, oraz w Krakowie ul. Starowiślna 65

MechWarrior 2: Mercenaries

Witamy po raz kolejny w świecie Klanów i mechanicznych wojowników. Tym razem, zamiast bronić godności i honoru Klanu, stajesz się wyznawcą pieniędzy – najemnikiem walczącym dla tego, kto da więcej. Tyle na temat fabuły. Teraz o sprawach technicznych.

Grafika w zasadzie pozostała taka, jaka była. Zmieniono scenerie, zostały one gruntownie potesksturowane. Poza tym, wszystko po staremu – trzy rozdzielczości 320×200, 640×480 i 1024×768, ale o tym dalej. Mechy są tak samo odwzorowane, ale jest ich dużo więcej – praktycznie będziesz walczył tylko na nowych typach, nie znanych we wcześniejszych częściach gry.

Dźwięk pozostał na najwyższym poziomie – wszystko mówione itd. Muzyka to absolutna rewelka, choć kawałki są zbyt krótkie. W większości klimaty ostro metalowe! Trzeba koniecz-

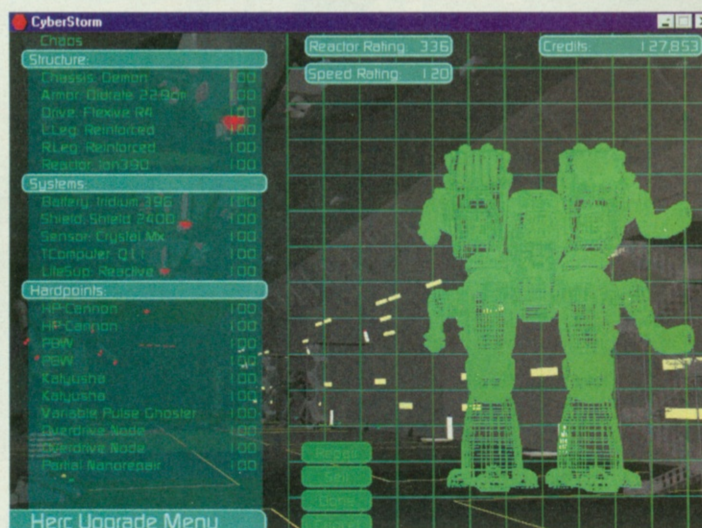
Cyberstorm

Tym razem mamy do czynienia ze strategią umieszczoną w świecie znanym m.in. z gry Metaltech: Earthsiege. Tu również dowodzimy olbrzymimi robotami bojowymi, zwanymi Hercami, ale Cyberstorm jest całkowicie pozbawiony elementów symulacyjno–zręcznościowych.

Gra składa się z wielu misji i jest podzielona na trzy główne etapy. Przejście na następny etap możliwe jest tylko po zniszczeniu centrum dowodzenia wroga. Liczba mniej ważnych misji nie jest niczym ograniczona – teoretycznie można grać bez końca, gdyż komputer będzie wciąż generował nowe zadania. Teoretycznie, bo awanse na wyższe stopnie (co pozwala korzystać z większej liczby robotów i nowych technologii) następują po zniszczeniu bazy wroga. Poza tym, kierujące naszymi Hercami biodermy mają ograniczoną żywotność i w końcu po prostu umierają.

Cyberstorm na pierwszy rzut oka wydaje się grą nieskomplikowaną. Nie ma opcji budowy i rozbudowy bazy czy skomplikowanych misji. Ale to tylko pozory. Cyberstorm nie jest zabawą łatwą, lekką i przyjemną. Przeciwnik dysponuje przewagą liczebną i jakościową. Poza tym na wysokim poziomie stoi Sztuczna Inteligencja. Mimo że misje polegają tylko na niszczeniu sił wroga, a w bitwach bierze udział bardzo mało jednostek, to jednak gra wymaga myślenia i przewidywania: decydowania o rodzaju i wyposażeniu robotów, kierowania nimi podczas walki, ustawiania ich i osłaniania systemem tarcz. Także sposób i kolejność atakowania wrogów ma tu ogromne znaczenie.





W grze występują elementy ekonomiczne. Pieniądze zarabiamy dzięki wydobyciu surowców mineralnych, dostajemy je też za ukończenie misji i każdy zniszczony pojazd przeciwnika. Wydatków jest sporo: nowoczesne automaty bojowe i ich wyposażenie, kupowanie cyborgów i szkolenie.

Gra została stworzona za pomocą dość oszczędnych środków. Intro i zakończenie nie powalają na kolana, choć filmik pokazujący naszą klęskę jest przerażająco realistyczny. Z drugiej strony, grafika i dźwięk są na wysokim poziomie. Zaletą jest też jasny interfejs użytkownika.

Cyberstorm to bardzo solidnie opracowana, ciekawa i wciągająca gra. Inna niż Command & Conquer, co zresztą w obliczu zapowiadanej powodzi „commandopodobnych" gier może jej tylko wyjść na dobre.

Jacek Piekara

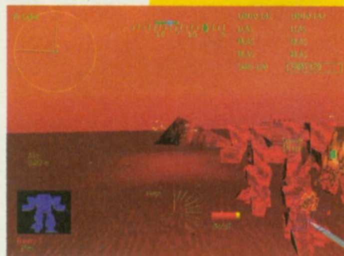
Dystrybucja: IPS Computer Group

95

CYBERSTORM
Sierra 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	78%
Dźwięk	75%
Ogółem	**81%**





nie posłuchać. Tego brakuje w „piratach" – a właśnie muzyka potęguje klimat i nic jej nie zastąpi.

Wymagania są ogromne: producent podaje, że minimum to 486 DX2/66, 8 MB (dla DOS) lub 16 MB RAM (dla Windows 95), podwójny CD-ROM i mysz. Niestety, nawet na Pentium 200(!) nie da się grać w 640×480 – obraz skacze. Idealnie płynnie chodzi tylko w low–res. Makabra. Wspomnę, że na DX4/133 nawet w 320×200, przy niskim poziomie detali, obraz potrafi skakać, gdy w bitwie bierze udział kilka Mechów. Oczywiście, uniemożliwia to dokumentnie celowanie. Co to się dzieje na tym świecie...

Mech Killer

PS Poniższa ocena przeznaczona jest dla szczęśliwych posiadaczy P200. Inni muszą od oceny ogółem odjąć różnicę prędkości komputerów – wiem, że niektórym wyjdą wartości bliskie zera, a nawet ujemne, ale trzeba to uwzględnić, rozważając zakup gry.

Dystrybutor: Optimus Bis

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES
Activision 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	99%
Ogółem	90%

Mi-24 Hind

Po długich miesiącach oczekiwania (miał być w czerwcu) Mi-24 atakuje i można rzec, przejmuje pałeczkę od Apache Longbow i AH-64 Longbow w dziedzinie symulatorów śmigłowców. Jest absolutnie najlepszy! Tego chyba nikt nie zakwestionuje. Grafikę ma, co prawda, nieco poniżej poziomu AH-64D Longbow i zdecydowanie poniżej F-22 Lightning II, ale jeśli chodzi o realizm, Hind pozostawia konkurentów na pobitym polu.



Podstawowa sprawa: bez pedałów ciężko jest latać w realistycznym modelu lotu. Nareszcie ktoś pomyślał o uwzględnieniu sterowania skokiem wirnika ogonowego. Przy małych prędkościach Twój Hind będzie się kręcił wokół własnej osi, a interwencja na klawiaturze niewiele pomoże – tyle że zaczniesz się obracać w drugą stronę...

Pole walki pozostało to samo, co w Apache Longbow, więc jest najlepsze z możliwych. Grafika i dźwięk na tym samym poziomie – tu nic nie poprawiono. Zmieniono muzykę: nie są to już motywy metalowe, a „normalna" muzyka – prawie na orkiestrę filharmonii. Cool!



Grywalność jest bardzo wysoka – stosunkowo łatwo zaznajomić się ze śmigłowcem. Po prostu ma on bardzo ubogą, wręcz przestarzałą awionikę, więc łatwo ją opanować. Jak zwykle – możliwość grania po sieci, kablu lub przez modem. I tu UWAGA! Mi-24 Hind jest w stanie kontaktować się z Apache Longbow, więc można toczyć walki z kumplami latającymi po tej „lepszej" stronie frontu. Do tego oczywiście standardowa w produktach DI możliwość gry w roli pilota i strzelca pokładowego.

Mi-24 Hind to doskonały symulator.

Wiktor Kozłowski

Wymagania: 486 DX 33 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Sound Blaster, mysz.

Dystrybucja: User

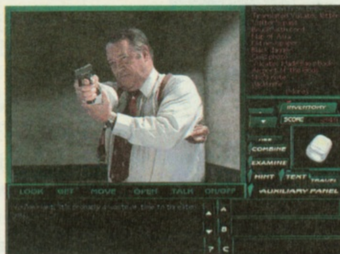
MI-24 HIND
Digital Integration 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	68%
Ogółem	85%

Pandora Directive

Chyba na żadną grę nie czekałem z taką niecierpliwością jak na Pandorę. Wszyscy, którzy znają produkty firmy Access, powinni wiedzieć dlaczego. Under a Killing Moon przeszedł już do historii przygodówek i do tej pory jest jedną z najlepszych gier tego gatunku. Nic dziwnego, że zainteresowanie drugą częścią hitu (a może raczej kolejną, czwartą już częścią serii o Texie) było ogromne już od chwili ogłoszenia przez Access rozpoczęcia prac nad grą. Po paru miesiącach Pandora nareszcie jest gotowa!

I trzeba od razu powiedzieć, że opłacało się czekać. Pandora stoi na równie wysokim poziomie, co jej poprzedniczka. O ile jednak UaKM była grą przełomową, ustanawiającą zupełnie nowe standardy, o tyle Pandora taką sensacją już nie jest. Wykorzystuje bowiem ten sam engine, praktycznie wszystko pozostało takie samo, poza kilkoma zmianami kosmetycznymi (np. możliwość zmiany koloru paneli) i innymi drobiazgami. Nie przeszkadza to jednak w uznaniu Pandory za grę bardzo dobrą. Wszyscy pamiętają chyba wspaniałe sceny filmowe w Under a Killing Moon, znakomity scenariusz – to znajdziecie również w Pandora Directive.



Fabuła gry wiąże się ściśle z wydarzeniami z Roswell. W roku 1947 w Nevadzie (USA) spadł niezidentyfikowany obiekt latający. Po wstępnych oględzinach jeden z wysokich oficerów wojskowych lotnictwa oświadczył, że nie jest w stanie określić jego pochodzenia. Niedługo potem, prawdopodobnie pod wpływem nacisków z góry, zmienił zdanie i stwierdził, iż był to balon meteorologiczny. Całą sprawę szybko zatuszowano, a wszyscy zaangażowani nabrali







wody w usta. Podejrzewa się, że był to pojazd pochodzenia pozaziemskiego, w dodatku z zawartością. No i tyle. Do dzisiaj nie wiadomo, jak było naprawdę. A jak się z tym wszystkim łączy akcja gry? Ano, nasz poczciwy Tex zostaje w roku 2043 wynajęty przez pewnego naukowca i ma odszukać jego przyjaciela. Okazuje się, że poszukiwany osobnik brał udział w oględzinach pojazdu, a następnie nie chciał trzymać buzi na kłódkę. W związku z tym poszukują go intensywnie agenci NSA (National Security Agency), którzy od zwykłych morderców nie różnią się niczym oprócz nazwy. Już po pierwszych kilku scenach Tex wplątuje się po uszy w aferę, która bardzo łatwo może go kosztować życie. Tak w skrócie prezentuje się scenariusz. Jak mówiłem, jest ciekawy i (przypadkowo?) bardzo na czasie – akurat mamy okazję podziwiać w kinach film Independence Day, którego fabuła jest również związana z tematyką Roswell.

Frogger

Dystrybucja: IPS Computer Group



PANDORA DIRECTIVE
Access 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	93%
Dźwięk	85%
Ogółem	**93%**

GamblerClub – Nowy początek

GamblerClub, elitarna organizacja zrzeszająca prenumeratorów Gamblera została powołana z myślą o tym, aby jak najbardziej uprzyjemnić i ułatwić swoim członkom życie. Stąd też brały się liczne zniżki, darmowy wstęp na targi i inne oferty.

Idąc z duchem czasu postanowiliśmy przebudować formułę GamblerClubu. Przestajemy drukować ofertę IPS, choć w dalszym ciągu kontynuujemy sprzedaż wysyłkową dla członków klubu. Należy zadzwonić do IPS, spytać o cenę, następnie standardowo wypełnić zamówienie i przesłać je do nas.

W ramach rozbudowy oferty planujemy znaczne rozszerzenie sieci sklepów GamblerClubu, oferujących zniżki dla naszych prenumeratorów. W ten oto sposób członek klubu będzie mógł dalej korzystać ze zniżek, ale na miejscu, w sklepie, z którego zawsze korzystał.

Tak więc gorąco zachęcam do wstąpienia w szeregi GamblerClubu. Niedowiarków nawet nie próbuję przekonywać, sami zobaczą, jak rozwinie się i uatrakcyjni nasza oferta w najbliższych miesiącach.

Alex

Komunikat ZiP Soft

Przypominam: choć nasz wspólny konkurs już się zakończył, każdy, kto do końca roku prześle pod adresem firmy kartę rejestracyjną Phobos '99, wypełnioną w sposób wskazujący na ukończenie gry, ma szanse wylosować nagrodę!

Sklepy GamblerClubu

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Uwaga! Specjalna oferta IPS!

Abuse
Cybermage
DIG
F-14 Gold
GP Manager
INCA
Last Dynasty
Machiavelli the Prince PL
Shivers
Space Bucks
Space Quest 6
This Means War! PL

Wszystkie gry w cenie tylko 36,60 zł każda (zawiera VAT).

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przesłać do redakcji.

Cena numeru 5/95 wynosi 2 zł 30 gr (23 tys. zł),
cena numerów od 10/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł),
cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł (30 tys. zł)
cena następnych – 3 zł 30 gr (33 tys. zł).

Kupon ważny do 30.11.1996 r.

ARCHIWUM GAMBLERA

5/95 10/95 12/95 1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 6/96 7/96 8/96 9/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....

Adres ....

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.



Gambleriada, 25–27 października 1996

TRZECI RAZ, TRZY RAZY LEPIEJ

Trzecia, jesienna edycja Gambleriady odbyła się w dniach 25–27 października 1996 r. (piątek – niedziela) w hali warszawskiego Torwaru. Organizatorem tej jedynej w Polsce imprezy targowej, dedykowanej wyłącznie grom komputerowym, była agencja Greit, prasowym patronem – redakcja Gamblera. Patronat radiowy nad Gambleriadą objęło radio WAWa, a telewizyjny – magazyn Escape.

Wszystkie mierniki popularności targów znów przekroczyły o 50 i więcej procent poprzednie wskazania: imprezę odwiedziło niemal 20 tys. osób, 13 tys. wiosną i 8 tys. rok temu). Przyrost powierzchni stoisk jest jeszcze bardziej dynamiczny – firmy wykupiły łącznie 1200 m^2 (750 wiosną i 350 na pierwszej edycji imprezy).

Wygląd płyty targów wyraźnie demonstrował tendencje rysujące się na polskim rynku. Główne standy – to ponadstumetrowe giganty. Największy z nich należał do liderów rynku, firm IPS CG i LiComp, które postawiły 200-metrowe stoisko i 50-metrowe



Czekamy na szturm – pięć minut do otwarcia

pięterko. Widoczne były też duże stoiska firm: Optimus SA (grupa Edukacja i Rozrywka), CD Projekt, Mirage (wystawiającego się wspólnie ze swoimi zachodnimi partnerami – Eidos Group i Ocean Software) oraz Bobmark. To ostatnie stoisko przyciągało wzrok oryginalną rajdową Toyotą Celicą, pierwszym w Europie Środkowo-Wschodniej automatem Virtua Fighter 3, znakomitymi automatami Manx TT i Gunblade oraz innymi atrakcjami, z groteką na konsolach Sega Saturn na czele.

Dokładniej targową ofertę zreferujemy za miesiąc, a teraz tylko przedstawię migawki – mój subiektywny wybór „1 gra – 1 firma". I tak **CD Projekt** prezentował znakomitą polską grę **Lew Leon**. DMG objawił się jako firma oferująca wszystko, co wiąże się z Sony PlayStation. **Optimus Bis** (dystrybutor) pokazywał grę **Muppet's Treasure Island**, zaś **Optimus Nexus** (producent) – trzykompaktową przygodówkę **Tuguli – Wieże Aniołów**. Przebój firmy **IPS** to długo oczekiwana gra **Syndicate Wars** (100 sztuk sprzedanych w ciągu pierwszej godziny targów!), zaś **LiCompu – Rally Champioship**, naprawdę niezłe wyścigi samochodowe. **Mirage** chwalił się w pełni spolszczoną wersją **Smurfów** (pierwsza tak profesjonalna robota), **Eidos** prezentował niesamowitego **Tomb Raidera**, zaś **Ocean – Tunnel B1**. W ofercie **Microsoftu** wyróżniały się szalone wyścigi **Monster Truck Madness**. **LK Avalon** promował swój sztandarowy tytuł, dwukompaktową przygodówkę **AD 2044**. **Master** reklamował się jako dystrybutor produktów firmy **Megamedia**, nie tylko megapaków, ale także strategii **Admiral Sea Battles. Mar-**

TRZY DNI NA ARENIE

Podczas III Gambleriady odbyła się chyba rekordowa liczba turniejów: cztery na Arenie, jeden na stoisku Gamblera (Tekken 2) i Bóg raczy wiedzieć, ile na stoiskach pozostałych wystawców. Ale po kolei.

Czwartek. Kończą się ostatnie przygotowania na Arenie. Osiem stanowisk turniejowych, projektor, duży ekran i stolik sędziowski. Czy czegoś brak? Okaże się jutro...

Piątek. **Wielki Turniej Virtua Fighter 2.** Od rana pracownicy firmy Bobmark, jedynego sponsora turnieju, instalują konsole Sega Saturn i telewizory. Turniej rozpoczyna się przy pełnej, acz nieco zniecierpliwionej „problemami technicznymi", widowni. Po dobraniu zawodników rezerwowych wszystko zaczyna toczyć się gładko i o godzinie 16.00 znamy już zwycięzców: **Adam Wojtunik**, zdobywca tytułu Mistrza nad Mistrzami (zwycięzca Turnieju Mortal Kombat 2 z I Gambleriady) otrzymuje Nagrodę Główną: 32-bitową konsolę Sega Saturn, ufundowaną przez Bobmark. Drugie miejsce przypada **Filipowi Nowakowi** a trzecie – **Bartoszowi Kiełczewskemu**. Pierwszych sześciu zawodników zostaje obdarowanych przez Bobmark grami serii Sega PC.

W piątek wieczorem przybywają komputery z firmy TCH Systems: 8 potężnych PC P166, model TCH Winner. Próbkę ich możliwości mieliśmy na stoisku, gdzie od początku targów stały dwa podobne komputery. Po błyskawicznej instalacji i połączeniu ich w sieć przez koncentrator Kingstona, rozpoczynają się testy, które tradycyjnie przeradzają się w wielki deathmatch – tym razem w Quake'a. Uprzedzając wypadki powiem: przez cały czas trwania testów i podczas setek walk turniejowych nie musieliśmy „resetować" żadnego komputera!



Piotr Strzelczyk, Mistrz Mortal Kombat z nagrodą główną od firmy Tornado

Sobota. Nadchodzi moment kulminacyjny: **III Turniej Mortal Kombat.** Wojownicy stawili się prawie w komplecie i walki przebiegają bez zakłóceń – tym razem od początku korzystamy z możliwości sieci, rozsadzając zawodników przy osobnych stanowiskach. Od początku walki obserwuje liczna widownia: ponad trzy pełne sektory. Atmosfera jest gorąca, chwilami zbyt gorąca – widownia zasypuje nas papierowymi strzałami. W czasie finałów nastroje podgrzewają się jeszcze bardziej i, gdy ogłaszamy nazwisko Mistrza nad Mistrzami, publiczność szaleje. Tym razem turniej wygrywa **Piotr Strzelczyk**, zdobywca II miejsca sprzed pół roku, bijąc 5:0 **Jacka Rzymełkę**, który bronił tytułu Mistrza nad Mistrzami. Trzeci jest **Cyprian Ożyński**.

Na medalistów spada deszcz nagród: za I miejsce zestaw multimedialny Sony od firmy Tornado, głównego sponsora nagród oraz ufundowana przez Escape i Optimus Bis nagroda specjalna: pakiet gier i programów o wartości 1000 zł. Za drugie miejsce: Gravis Ultimate Fighting Machine od Tornado, za trzecie – CD-ROM 8×, również ufundowany przez Tornado. Wszyscy zwycięzcy zostają udekorowani medalami ze smokiem, wykonanymi przez artystę, Pawła Zadrożnego. Po dekoracji odbywa się pojedynek pokazowy Mistrza

kSoft promował długo oczekiwany hit firmy **Empire**, symulator **Flying Corps**. **User** szykuje kilka polskich projektów, choć na razie skupił się na promocji gry **Mi-24 Hind**. Na stoiskach kilku firm, m.in. **Lanser** i **Lucas Toys**, prezentowano najnowszą konsolę **Nintendo 64**.

Na targach pojawiło się wielu przedstawicieli firm zachodnich. Najważniejszą osobą był Bob Katz, dyrektor ds. eksportu w europejskim przedstawicielstwie Electronic Arts, który zaszczycił obchody 5-lecia IPS Computer Group. Poza nim gościliśmy też przedstwicieli firm Eidos, Empire Software, Infogrames i Ocean.



Ekipa „Escape" na stoisku Gamblera

W czasie targów obradowała kapituła złożona z medialnych patronów imprezy oraz przedstawicieli pism branżowych, mających stoiska na Gambleriadzie – Świata Gier Komputerowych, PC Gamera Po Polsku, Gier Komputerowych oraz Top Secret, choć z przyczyn losowych ta ostatnia redakcja nie była wystawcą. Nagrody przyznano w kategorii polskiej gry roku i zagranicznej gry roku. Tytułem polskiej gry roku uhonorowano grę **AD 2044** (**LK Avalon**), do nagrody nominowano też grę Polanie. **Nagrodę w kategorii gier zagranicznych** otrzymała **Civilization 2** (MicroProse, dystrybutor IPS); pozostali nominowani to gry: Heroes of Might & Magic for Win95, Syndicate Wars i Virtua Fighter 3. Kapituła postanowiła też wyróżnić firmę Mirage Software za doskonałe spolszczenie wspomnianych Smurfów, oraz firmę Bobmark, za prezentację gry Virtua Fighetr 3.

Na stoisku Gamblera jak zwykle wiele się działo. Wasi dzielni redaktorzy, poza toczeniem z Czytelnikami towarzyskich pojedynków w Virtua Fighter 2 i Tekkena 2, przeprowadzili też wiele konkursów, np. Internetowy, Kick Off '96, przygodówkowy Froggera itd. Nikt nie wie, ile gier rozdaliśmy tym razem, ale z pewnością powyżej 50, o czym świadczy bogata lista naszych sponsorów.

Sądnym dniem okazała się niedziela, gdy na naszym stoisku gościła z wizytą przyjaźni załoga telewizyjnego magazynu Escape. Tłum wielbicieli ich programu i naszego pisma poważnie nadwyrężył solidną konstrukcję stoiska, zaś liczne grono fanatyków dla uzyskania autografu Emila i Oliwki gotowe było zrobić wszystko, a nawet, nie ukrywajmy, jeszcze więcej.

Tyle w telegraficznym wręcz skrócie o III Gambleriadzie. Nie sądzę, aby można było szczególnie byłyskotliwie skomentować te targi. Rosnące zainteresowanie publiczności, mass mediów, rodzimych dystrybutorów a także firm zachodnich świadczy o tym, że rynek gier w Polsce rozwija się bardzo dynamicznie i ma realne szanse stać się wreszcie równoprawnym uczestnikiem rynku światowego.

Alex



Konkurs Internetowy – wyniki

Zgodnie z zapowiedzią, przedstawiamy wyniki Konkursu Internetowego, którego zasady ogłosiliśmy na Gambleriadzie.

Zwycięzcą jest Mateusz Bartczak, który otrzymuje nagrodę główną: grę AD 2044 od firmy LK Avalon, grę Angel Devoid od Digital Multimedia Group oraz grę Witchaven od firmy Mirage.

Druga nagroda (gry Pinball 3D z MarkSoftu, Fly&Drive od Mirage i Megatripak z Windpolu) przypada Marcinowi Kaczorkowi, a trzecia (Zwierzaki od firmy Windpol oraz Koshan Conspiracy z Mirage) – Jackowi Kubiakowi.



Zwycięzca wyścigu Formuły 1 przyjmuje pakiet EuroPlus+, ufundowany przez TCH Systems

z przedstawicielem TCH Systems, Tomaszem Młodzkim.

Niedziela. Dzień symulatorów, do których czekające na Arenie maszyny TCH Winner są po prostu stworzone. Na początek **Formula 1 Grand Prix 2**, gra o legendarnych już wymaganiach sprzętowych. Turniej organizowany jest pod auspicjami IPS Computer Group, która rozpowszechnia F1GP2. Wyścigi toczą się na podwójnych stanowiskach – zawodnicy ścigają się ze sobą na torach o rosnącym stopniu trudności. Idealnie płynna animacja w wysokiej rozdzielczości pozwala dokładnie śledzić przebieg zmagań. Do finału dostają się naprawdę najlepsi – mistrzem zostaje **Piotr Pawłowski**, który zdobywa nagrodę główną: joystick Logitech Wingman Extreme od Tornado, pakiet gier i programów o wartości 1000 zł od Escape i Optimus Bis oraz doskonały zestaw do nauki angielskiego EuroPlus+ (wartość 500 zł), ufundowany przez Young Digital Poland dzięki staraniom TCH Systems, dystrybutora pakietu. Miejsca II i III zajmują **Marek Jankowski** i **Kamil Ruszkowski**, nagrodzeni joystickiem Wingman Light i joypadem Thunderpad od Tornado. Kamil, który jest jednym z redaktorów Top Secret, zrzekł się nagrody na rzecz zdobywcy IV miejsca. Wszyscy finaliści otrzymali również symulatory, ufundowane przez IPS Computer Group.

Turniej Top Gun odbył się po krótkiej prezentacji możliwości gry Civilization 2 w wykonaniu Jarosława Młodzkiego z TCH Systems. Ze względu na elitarność tematyki, turniej odbywał się w dość kameralnej atmosferze, choć końcowe pojedynki naprawdę były warte obejrzenia. Pierwsze miejsce zdobył **Piotr Rożalski**, nagrodzony joystickiem Wingman Light od Tornado, II i III – **Bernard Brzeziński** i **Patryk Skowronek**, każdy z nich otrzymał Thunderpad od Tornado i grę komputerową.

To były trzy zupełnie zwariowane dni: setki zawodników, setki walk, nieustanny zgiełk aplauzów, dziesiątki nagród, osiem komputerów i... garstka sędziów balansujących na krawędzi załamania nerwowego. Nieustanny pośpiech, nazwiska zawodników wykrzykiwane przez głośniki, tryumfalne okrzyki zwycięzców i milczenie pokonanych. Trzy dni ciężkiej pracy ekipy sędziowskiej i uczestników turniejów. Będziemy je z dumą wspominać – aż do następnej Gambleriady.

Wojciech Setlak

Sponsorzy turniejów Gamblera

7 Stars
Bobmark
CD Projekt
Digital Multimedia Group
IPS Computer Group
LiComp
LK Avalon
MarkSoft
Mirage Software
Optimus Nexus
Optimus Bis
PSX Project
TCH Systems
Tornado
Windpol
Young Digital Poland

Optikonkurs 2

Bad boys, bad boys, what you're gonna do...

Bohaterowie negatywni... Cóż byśmy bez nich zrobili. Kogóż byśmy tłukli, kogóż mordowali, w kogóż się wcielali. Dzisiaj sprawdzimy Waszą wiedzę o „złych chłopcach". Poniżej znajdziecie listę nazwisk dziesięciu komputerowych wrogów. Trzeba podać, w jakiej grze każdy z nich wystąpił. Ponieważ Optikonkurs z założenia ma być łatwiejszy od pamiętnego Omnibusa, pytania są dość proste, a co więcej – obrazki na tej stronie przedstawiają niektórych z wymienionych bohaterów.



1. Shao Khan
2. Kane
3. Imp
4. Seether
5. Nomad
6. Spectre
7. AM
8. Moorkus Rex
9. Sordid
10. Hans Anderson

Kupon Optikonkurs 2

Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Rzecz o nagrodach

Nagrody zostały ufundowane przez firmę Optimus Bis z Częstochowy, nowego dystrybutora gier na naszym rynku. Po każdej kolejnej edycji konkursu do wygrania będzie pięć najnowszych hitów sprzedawanych przez naszego sponsora. Jako dystrybutor gier firm Time Warner Interactive, Mindscape a ostatnio także Activision, **Optimus Bis** rozpoczął swoją działalność od wydania na polskim rynku znakomitej Return Fire i równie dobrej Megarace 2. Co miesiąc będzie też można wygrać joystick oraz głośniczki.

Na zwycięzcę w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: **komputer multimedialny** firmy Optimus. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących za pół roku (kiedy poznamy zwycięzcę) standardów, wiadomo jednak, że nie bedzie to maszyna słabsza niż P100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6×, dyskiem twardym 1,2 GB oraz dobrą kartą muzyczną i graficzną – słowem, wymarzony sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przyznamy dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnych dziesięć pozycji będzie premiowanych grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis. Warto chyba zagrać?

Alex

A oto regulamin konkursu:

1. Pytań jest 10. Pytania 1–3 za 1 punkt, pytania 4–5 za 2 punkty, pytania 7–9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.
2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jedej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.
3. Konkurs będzie trwać przez 6 numerów. Wyłącznym sponsoren nagród w naszym konkursie jest firma Optimus Bis, ul. Kopernika 10/12, 42-200 Częstochowa, tel. (0-34) 65-29-74.
4. Po zakończeniu konkursu, jeśli kilku czytelników zdobędzie jednakową liczbę punktów, o kolejności zwycięzców zadecyduje losowanie.
5. Odpowiedzi będziemy przyjmować tylko na załączonym tu kuponie (można zrobić ksero), w kopertach z dopiskiem „Optikonkurs 2", bądź na pocztówkach z naklejonym kuponem. Ostateczny termin nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 30 grudnia (decyduje data stempla pocztowego).

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ

TAJEMNICZY KUPON NR 5

Twój Windows95 — PC cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

Z Internetu po polsku — PC cena: 25.00 zł

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

Bez dżojstika nie dotykaj — PC cena: 25.00 zł

Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

Sex 4 you — PC cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

Biblioteka Programisty — Gry 4D — Polskie Programy — NOWOŚCI — PC cena: 25.00 zł

MANGA 1 · MANGA 2 · MANGA 3 · MANGA 4 · MANGA 5 · MANGA 6 · MANGA 7

Płyty z Mangą w cenie 45.00 zł sztuka

Korepetytor z gramatyki języka polskiego — cena: 25.00 zł

Korepetytor z historii — cena: 25.00 zł

Twój Windows 95 II — PC cena: 25.00 zł

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

Twój Windows95 część III — PC cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.

Edukacyjna kolekcja — PC cena: 25.00 zł / cena: 35.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

Programy i gry edukacyjne — PC cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

Magia Języka — PC cena: 25.00 zł

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

Ene due rabe — gry i programy dla dzieci — PC cena: 25.00 zł

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

Z Internetu po polsku! Programy użytkowe — PC cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

Skarbiec muzyka — PC cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

• Gdańsk „Amicomm", ul. Kartuska 245 • Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa • Katowice „Scanmet", ul. Roździeńskiego 188 • Legnica, DH „Madex", ul. N.Marii Panny 2 • Lubań Śl. WDH, ul. Tkacka 1 • Opole, DH „Opolanin", pl. Teatralny 13 • Rybnik Sklep ul. Korfantego 2 • Rzeszów, „Avalon", ul. Targowa 1/1104

Polskie Fonty — PC cena: 69.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

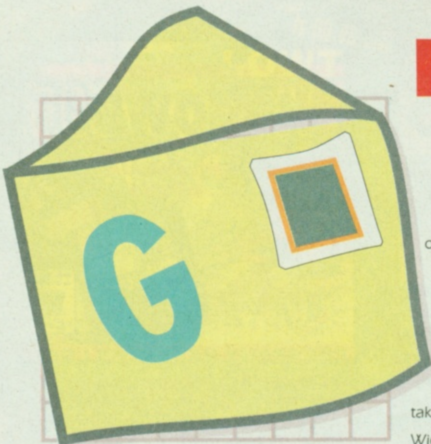
PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE

EXE

KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 zł

Sklep firmowy EXE: DOM HANDLOWY "KAMELEON", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
Biuro Handlowe: ul. Kolista 4, Wrocław, fax (071) 55 83 82 Adres dla korespondencji: EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57 E-mail: exe@exe.com.pl



REAKCJE REDAKCJI

Precz z Internetem

Na wstępie listu chciałbym Was pozdrowić, ale mama mi nie pozwala, mówi, że jesteście obcy. Ha, ha – mama już poszła spać, więc mogę pisać. A piszę do Was w sprawie dwóch spraw (???). Primo: po cholerę drukujecie rozwiązania do gier? Zamiast tego moglibyście zrobić konkurs – podalibyście, która gra wymaga rozwiązania, a czytelnicy by nadsyłali rozwiązania po to, abyście Wy je ocenili i sprawdzili w praktyce. Na tego, kto by nadesłał najlepsze, czekałaby nagroda. Secundo: moglibyście zrobić coś, czego w Waszym piśmie brakuje – listę przebojów najlepiej sprzedających się gier lub w ogóle, taką jak hity światowe lub odwrotnie (...). I jeszcze jedna sprawa: odpuście sobie Internet. Większość ludzi posiadających komputery nie ma za co kupić modemu (a co dopiero jakiegoś dobrego) i jak tu mówić o kosztach związanych z podłączeniem, opłatami.

Seweryn

Też bym Cię pozdrowił, ale Alex nie pozwala mi odzywać się do innych chłopców. Pomysł z nadsyłaniem solucji przez Czytelników jest nierealny (korzystamy z tego sposobu, ale na zasadzie wyjątków) z uwagi na terminy.

Poza tym, nasi autorzy nie zmuszają się do pisania solucji. Oni i tak kończą te gry dla przyjemności, a solve powstaje jako przyjemności tej pochodna. Lista przebojów będzie, zamierzamy m.in. korzystać z wyników sprzedaży tytułów, podawanych według branżowego pisma Computer Trade Weekly. Jeśli chodzi o Internet, to nie zgadzam się z Tobą.

Modemy nie są już drogie, podłączenia również, a korzyści z łączności z całym światem – ogromne.

Temat naczelny Waszych listów – poszukiwania na szerokim świecie Gamblera CD. Cóż, trzeba przyznać, iż wydany nakład był co najmniej dwa do trzech razy za mały. Na Święta będzie lepiej, obiecujemy! Niektórzy z Was zarzucali nam, że na kompakcie znalazły się zbyt stare programy (niektóre miały aż cały miesiąc!). Pamiętajcie, że Gambler CD jest (na razie) kwartalnikiem i chyba lepiej, iż zamieściliśmy lekko spóźnione Settlers II, niż gdyby miało ich tam w ogóle nie być. Druga, często poruszana kwestia – nieobecność Randalla i dr. De Stroyera na łamach Gamblera. Jak już pisałem, wyżej wspomniani wylądowali na śmietniku historii, z którego jednak postanowiłem ich wygrzebać, podając pomocną dłoń. Mówiąc językiem dyplomatycznym: toczą się zaawansowane rozmowy, w których słowo honorarium odgrywa niebagatelną rolę. Może już od Nowego Roku?

Computer TV

Piszę do Was, bo nurtuje mnie pewna ciekawostka. Chodzi o to, czy gry komputerowe nie mogłyby być pokazywane w telewizji. Dokładniej. Zastanawiam się, czy w dalekiej bądź zbliżonej przyszłości będą one prezentowane w formie krótkich recenzji (np. Escape) bądź całych „sprawozdań". To znaczy pokazywane od początku do końca z dokładnym objaśnieniem, co zrobić w danym momencie (np. przygodówki, RPG), jakiej użyć kombinacji klawiszy, aby wykonać określony cios (mordobicia) itd. Dotyczy to również programów użytkowych. Istniałby wtedy specjalny kanał (tak jak np. ViVa, MTV), w którym ukazywałyby się tytuły popularnych gier. Przerwy mogłyby wypełniać reklamy nowych gier, sprzętu, sklepów. Od rana oczy naszych młodszych braci i sióstr cieszyłyby gry zręcznościowe i inne, przeznczone dla najmłodszych. Dalej przygodówki, RPG, mordobicia, Doomy. Wieczorem strategie, a o północy gry erotyczne. Od czasu do czasu jakiś konkurs w systemie audiotele.

Mały Smok

Ech, siedziałbym sobie przed telewizorem i tylko przełączał kanały. MTV, Cartoon Network (a co, lubię!), ViVa, Computer TV, Adult Channel (też lubię!). I tak w kółko. A serio, to myślę, że już niedługo taka telewizja powstanie. Kiedy organizowano MTV wszyscy „poważni" ludzie twierdzili, że to debilny pomysł i wróżyli jej szybkie bankructwo. Rynek gier komputerowych rozwija się w tak obłędnym tempie, że być może gracze będą chcieli mieć własną telewizję. Zapewne zacznie się od coraz bardziej rozbudowanych programów podobnych do Escape, a trwających jedną, dwie czy kilka godzin. W Polsce podobnego programu nie mamy się co spodziewać. Telewizja publiczna to jeden wielki dom publiczny, więc może za 10 lat zorientują się, iż istnieje coś takiego jak gry komputerowe. Polsat przymierza się do programu o grach podobno od roku i sądzę, że może na przymiarkach się skończy. Canal+ rok temu zabrał się rześko do roboty nad programem komputerowym, po czym pomysł zdechł śmiercią naturalną. Zostaje Escape, co przy całym moim szacunku dla programu i jego Autorów nie jest dobrą sytuacją, bo jak wiadomo dla klienta najlepiej, kiedy na rynku panuje konkurencja.

Jezu, biją!

Czytam Gamblera od roku. Zdecydowałem się napisać ten list, ponieważ zbulwersowała mnie odpowiedź, jakiej udzieliliście Smokowi w numerze 9/96. Facet słusznie poruszył sprawę Amigi. Co to znaczy, że „Amiga miała wypadek i nie czuje się najlepiej"? Przecież to kompletna bzdura, bo gier nie opisujecie dla firmy produkującej Przyjaciółki tylko dla posiadaczy tych komputerów. A jest ich w Polsce niemało, bo stanowią przynajmniej 25% wszystkich posiadaczy komputerów. Możecie bajerować, że nie macie miejsca na opisy gier amigowych, a to miejsce zajmują bzdurne artykuły jak np. w nr 9/96. Cała strona została zajęta przez opis, jakie to rozróżniamy rodzaje gówien. To lekka przesada. Przypominam, że Gambler reklamuje się jako „miesięcznik elektronicznych szulerów", ale jak sądzę ci szulerzy nie grają w gry o tematyce gówien ani też nie grają gównami, ani też nie grają na gównach. Co do rekordu 100 stron też mam zastrzeżenia. Otóż zadałem sobie trud policzenia, ile stron Gamblera zajmują reklamy. I co naliczyłem? Okrągłe 20 (!) kartek, czyli 20% gazety. Ponadto 14 stron wydrukowanych jest na żółtym papierze, zadziwiająco podobnym do najtańszego badziewia (czytaj: sracz-taśmy). A teraz o Gamblerze CD. Jest on tragiczny, zawartość jego jest beznadziejna i nie musicie udawać, że to wynik współpracy z czytelnikami. (...) Róbcie tak dalej, a szybko wypadniecie z gry.

Tomasz Kulbiej

Amiga miała wypadek i chodzi tu nie o firmę, a o wszystko związane z tym komputerem, którego dni na rynku gier są policzone (czy się to komu podoba, czy nie). Gratuluję dokładnych danych o liczbie użytkowników Amigi w Polsce. Grunt to być osobą dobrze poinformowaną, prawda? Co do klubu defekacji, to patrz poprzedni numer (11/96). Gambler ma 100 stron, ale nikt nigdy nie twierdził, iż będą to wszystko strony redakcyjne. Jak sięgniesz czasem do innych gazet (komputerowych lub nie), to zauważysz – im poważniejszy tytuł, tym więcej reklam. Prosta piłka: firmy chcą się reklamować w gazetach popularnych na rynku. Żółte strony są rzeczywiście na gorszym papierze (choć nie takim złym, są pisma wydawane na jeszcze gorszym), ale czy na druk solucji, klubów i tipów rzeczywiście potrzebny jest nam np. papier kredowy? Tu akurat liczy się treść, a nie forma. Twoja opinia o Gamblerze CD jest na szczęście odosobniona (koledzy nie bili Cię w szkole jako odmieńca?). Cóż, być może naprawdę Quake, Megarace 2, Azrael's Tear, Shattered Steel, Settlers 2 czy Lew Leon to badziewne gry. A Ziemia jest zbudowana ze szwajcarskiego sera. Uwagi o współpracy z czytelnikami natomiast nie rozumiem. Czy ktoś twierdził, że Gamblera CD mają robić czytelnicy? Paranoja!

Zady Waleta

Jako wierny czytelnik Gamblera pozwoliłem sobie wypisać tutaj parę jego wad i zalet:

Wady: 1. Żółte strony. Ludzie!!! Wymieńcie je chociaż na białe. Przez nie moja gazeta wygląda tak, jakbyście dodawali do niej nie tylko CD, ale i papier toaletowy. 2. Metki przy grach. Nie ma na nich wymagań sprzętowych. Gdy jakaś gra podoba się opisującemu, wali wszędzie 100%, nawet jeżeli jest to część druga jakiejś gry też dostaje tyle za pomysł. 3. Kolorystyka stron. Wiem, że lubicie tabelki i prostokąciki, ale żeby w takich kolorach? 4. Brzydka okładka. Powinniście tam zamieszczać odlotowe screeny z gier, a tymczasem są tam naprawdę tandetne obrazki.

Zalety: 1. Najlepsze opisy. Opis gry Worms Jacka Fasoli powinien być lekturą w I klasie szkoły podstawowej. 2. Gildia RPG. Jest to jedyny klub poświęcony mojemu ulubionemu gatunkowi gier. Powinien mieć co najmniej dwie strony. 3. VARIA'tkowo. Skąd wzięliście Randalla i Dr. De Stroyera? Koledzy mi mówili, że ze szpitala psychiatrycznego, położonego 6 kilometrów od Czernobyla. Znam ludzi, którzy kupują Gamblera tylko po to, aby przeczytać te wszystkie „głupoty", powypisywane przez wyżej wymienionych. 4. CD-ROM. Takie tanie, a takie dobre. Miałem z tym czymś do czynienia i przyznaję, że bijecie wszelką konkurencję na głowę.

Mam też trochę gnębiących mnie pytań: 1. Co by było, gdyby Randall został naczelnym Gamblera? 2. Dlaczego nie dajecie plakatów do Gamblera? 3. Dlaczego Gambler jest miesięcznikiem elektronicznych szulerów? Ja nie jestem szulerem tylko graczem i jakoś czytam Gamblera.

Jonny Quest



Zacznijmy od odpowiedzi na pytania.

Ad 1: Jeeezu!!!

Ad 2. Jak nie wiadomo o co chodzi, to na pewno o pieniądze.

Ad 3. Staraj się w przyszłości zadawać pytania, na które znam odpowiedź.

Teraz co do wad i zalet. Żółte strony to pewien styl i jestem pewien, że białe na papierze tej jakości wyglądałyby gorzej. Metki i oceny diametralnie się zmieniły, a rednacz pod karą kastracji zakazał przyznawać ocenę 100%. Kolorystyka powinna się już niedługo zmienić, toczą się o to zaciekłe boje.

Jeżeli chodzi o okładkę, to zupełnie się z Tobą nie zgadzam. Wiadomo, że każdemu zdarzają się lepsze i gorsze dni (stąd lepsze i gorsze okładki), ale summa summarum jest raczej cool niż sucks. Co do zalet, to Jacek Fasola jest za tekst o Worms ogólnie chwalony, a ja dałbym jego opis do przeczytania przede wszystkim konkurencji (choć może nie, bo jeszcze nauczyliby się dowcipnie pisać). Randall i Dr. De Stroyer nie pochodzą ze szpitala psychiatrycznego obok Czernobyla, a z domu dla dzieci szczególnej troski obok huty Katowice.

Poza tym wszystko się zgadza. Wiemy, że nasz CD-ROM bije konkurencję na głowę, a jak zrobimy kiedyś cięższą płytkę, to będziemy nią bić w głowę (konkurencję, oczywiście).

Stary człowiek i może

Na wstępie zaznaczam, że jestem jednym z Waszych najstarszych czytelników. Nie tylko dlatego, że od numeru ZERO, ale dlatego, że mam już bliżej pięćdziesiątki niż czterdziestki. Jednak nie przeszkadza mi to być komputerowym graczem hobbystą (chyba bardziej hobbystą niż graczem). Czytuję kilka czasopism związanych z komputerami i grami komputerowymi, i to od czasów, kiedy głównym – jeżeli nie jedynym – „sprzedawcą" gier oraz innych programów była GIEŁDA. Przez lata z giełd komputerowych wyrosły fortuny i fortunki, firmy i firemki, gazety i gazetki. Wszystko dzięki olbrzymiemu zapotrzebowaniu i rzeszom fanów komputerów, komputeryzacji i – może przede wszystkim – dzięki GRACZOM.

Popularność czasopism poświęconych grom komputerowym jest następstwem kilku czynników: po pierwsze – poszukiwanie opisów do „pirackich" gier (bo innych nie było lub za drogie), po drugie – nieznajomość języków obcych (co jest do dzisiaj aktualne – i do jutra też), po trzecie – ciągłe upowszechnianie się sprzętu i programów (często z pomocą giełd), po czwarte – malejące ceny, głównie gier rozpowszechnianych w „pirackich wydaniach" itd. Faktem jest, że zapotrzebowanie było na jakiekolwiek pismo i jego poziom nie miał znaczenia. Liczyły się opisy wszystkiego, co popularne na „pirackim" rynku. I nie przekona mnie nikt, że piszący korzystali z innych niż giełdowe programów.

Kiedy REFORMA zwiększyła rynkowy bałagan, a poniektórzy obrośli w piórka, otworzyli swoje PORZĄDNE firmy – „softwarowe" też – nagle wszystko co „pirackie" zrobiło się beee!!! Panowie „redaktorzy" grzmieli gromkim głosem: ty piracki piracie!!! fucking lamers!!! rozpustal!! Hipokryzja czy wstydzili się własnego pochodzenia? Nie jest moim zamiarem bronić handlu nielegalnym oprogramowaniem. Nie jest też moim odkryciem, że dzięki temu oprogramowaniu – a głównie grom – komputery może nie trafiły „pod strzechy", ale na pewno do bardzo wielu domów. Chcę napisać, do czego doprowadza łatwość nabywania zabawek. Nie jest nią sam komputer, ale zabawką jest gra komputerowa. Pośród mnogości zabawek zainteresowanie znajduje niewiele. Reszta na półkę. To tak jak z bajkowym osiołkiem, który pomiędzy obfitymi żłobami padł martwy z głodu. A piractwo zapewnia obfitość gier.

Dobra gra komputerowa zafascynuje przynajmniej na miesiąc. Jeżeli masz mniej wolnego czasu, to będziesz grał znacznie dłużej. A więc ile gier można „przetrawić" rocznie? Nie tylko „przełknąć" – bo można dostać niestrawności. A przez dziesięć lat? Rynek zalewany jest setkami gier. Legalnymi – ciągle drogo i „pirackimi" – za małe pieniądze na kompaktach. Sprzęt komputerowy tanieje, więc znajduje więcej nabywców. Rośnie „wtórny obieg" sprzętem używanym, bo tempo rozwoju narzuca ciągłą rozbudowę, ulepszanie, wymianę sprzętu. Przybywa użytkowników komputerowych zabawek. Ktoś musi pomagać przebrnąć przez całą tę nawałę, ktoś musi doradzić.

Tutaj zaczyna się rola dobrego, nowoczesnego czasopisma poświęconego grom. Owszem, jestem za drukowaniem pełnych opisów (solucji), tipsów, porad, podpowiedzi itp. Ale, moim zdaniem, trzeba głównie pomóc czytelnikowi dokonać wyboru gry. I to tak, by nie stracił zaufania do rzetelności oceny i fachowości dziennikarzy. Może nadejdą też czasy, kiedy nikt nie będzie kupował „jak leci", tylko coś upatrzonego w ulubionym MAGAZYNIE GIER KOMPUTEROWYCH i wtedy tylko ORYGINAŁ, z polską instrukcją, w ładnym opakowaniu, a ponieważ sprzedawca zaoferuje rozsądną cenę, „pirat" być może będzie zmuszony odejść w cień.

Od lat mam ochotę napisać do którejś redakcji i niekoniecznie na tematy z grami związane. Czasem chce się ponarzekać na politykę lub polityka, bywa też, że ma się dosyć czyjegoś niekompetentnego bredzenia albo wręcz nagminnych błędów (głównie ortograficznych) lub drukowania wierutnych bzdur i niegramatycznych wypocin czytelników. Czasem wkurzy recenzja albo przybywające strony – same reklamy. Nachodzi chęć wtrącenia swoich pięciu groszy. Myślę, że do podnoszenia poziomu każdą redakcję zmusi nakład, a więc zbyt na rynku czytelniczym (chociaż, patrząc na kioski pełne kolorowych okładek licznych plotkarskich, rozreklamowanych i pełnych reklam „pism", można zwątpić w ludzki rozsądek). Myślę też, że zmieni się przedział wiekowy czytelników, bo z grania wyleczyć się trudno, a latka lecą. Redakcje nie będą mogły traktować odbiorców jak bandy tępawych nastolatków. I czytelnicy będą bardziej wybredni.

Powyższe mało dotyczy Waszego czasopisma, chociaż za te kolorowe strony z drukiem niemal nie do odczytania chce się kogoś zrugać. Szanujcie cudze oczy. Nie chcę jednak pisać laurki i wtrącać się do Waszej pracy też nie chcę. To Wy macie być fachowcami od dobrego pisania i redagowania ciekawego magazynu. A drobne wpadki typu „linqua" zamiast „lingua" są bardzo rzadkie. Za treść reklam Redakcja nie odpowiada, więc „BOCHATEROWIE" z Warcrafta II mogą najwyżej pozostać dłużej bohaterami. (...)

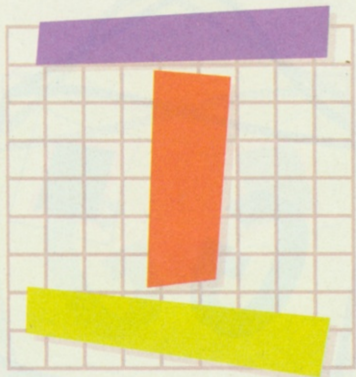
Może by tak przyjąć zasadę, że duży opis czy długa recenzja tylko dla gier wysoko ocenianych, a czym niższa ocena, tym mniej miejsca na stronie. To jest tylko moje skromne zdanie, a Wy czasem i tak inaczej oceniacie w recenzji, a inaczej na „metce". Przy okazji pomysł na ocenę kontynuacji i dodatkowych scenariuszy: oprócz tytułu aktualnego podawać tytuł i ocenę pierwowzoru, a „sequel" oceniać plusem – jeżeli coś wnosi, minusem – jeżeli nic. Ponadto... ponadto jest fajnie i nigdy nie rezygnujcie np. z VARIA'tkowa! Mimo tych kilku uwag i tak Was lubię.

Dziadek

To jest to, co lubią tygrysy. List poważny i analityczny (nie to, żebym był przeciwko wygłupom), czasem przyda się taka odmiana. Ponieważ list jest długi, chciałbym ustosunkować się tylko do dwóch problemów. Po pierwsze: rozbudzenie rynku przez piratów. Śmiem twierdzić, iż gdyby nie piraci, to legalni dystrybutorzy nie mieliby dzisiaj nawet tego, co mają. Z prostego powodu: to piraci obudzili rynek. Ilu z nas kupiło sobie czy rozbudowało komputery tylko po to, by kupić gry na giełdzie? Proceder piractwa jest dzisiaj godny potępienia, to nie ulega wątpliwości. Ale kilka lat temu piraci odegrali pozytywną rolę! Druga sprawa: zmieniający się wiek graczy. Polska jest krajem dość nietypowym, w którym grami interesują się prawie wyłącznie ludzie młodzi i bardzo młodzi. Inaczej jest na zachodzie Europy, zupełnie inaczej w USA. Zmieni się to i u nas. I oczywiste jest dla mnie, że 30-latek czy 40-latek będzie wymagał od swego pisma czegoś zupełnie innego niż 14-latek.

Tyle na dzisiaj. Nagrodę za LIST MIESIĄCA otrzymuje ***Dziadek,*** *a nagrodą tą jest gra Gabriel Knight, ufundowana przez IPS Computer Group. Przypominam, jeśli ktoś chce, aby jego list był uwzględniany w konkursie, powinien podpisać się imieniem i nazwiskiem oraz podać adres (jeżeli taka wola, może być tylko do wiadomości redakcji).*

Reagował jedyny i samopowtarzalny don Pedro z Krainy Dwuskrzydłych



NAJLEPSZE GR

Stało się już tradycją, że grudniowy temat numeru poświęcamy najlepszym grom mijającego roku. Wybór tych gier jest całkowicie subiektywny i oparty jedynie na opinii naszych ekspertów, a nie na ocenach, zawartych w branżowych (polskich i zagranicznych) pismach czy na wynikach handlowych. Niestety, ze względu na drugi cykl wydawniczy, w naszych typowaniach nie bierzemy pod uwagę gier, które pojawiły się na rynku w ciągu dwóch ostatnich miesięcy roku.

Rok 1996 był rokiem absolutnego triumfu CD-ROM-ów. Trudno już sobie wyobrazić grę, która byłaby sprzedawana na dyskietkach. Zwłaszcza że koszt produkcji dyskietki jest porównywalny z kosztem produkcji dysku kompaktowego. Niestety, autorzy gier mnóstwo czasu i energii poświęcali fajerwerkom graficzno–muzycznym, natomiast mało pary szło w merytoryczne wzbogacenie programów. Powstały gry potrzebujące już siedmiu (Phantasmagoria) czy sześciu (Gabriel Knight 2) płytek. Pobito również rekord nakładów finansowych włożonych w produkcję gry (10 mln USD za Wing Commandera IV).

Rok 1996 był również rokiem Windows 95. Coraz więcej gier przystosowano do działania tylko w tym środowisku, tworzono również wersje „for Win 95" starszych gier dosowych. Gracze na ogół nie byli tymi pomysłami zachwyceni. Narzekali, że Win 95 jest systemem zawodnym, a poza tym wymaga bardzo mocnego sprzętu. No i następna sprawa: sprzęt. Pentium 100 powoli odeszło na śmietnik historii, z kolei Pentium 120 bardzo trudno kupić. Standardem stał się procesor taktowany zegarem 133 MHz, a niektóre gry wymagają nawet procesorów szybszych (Quake, Formula I Grand Prix 2 w wysokich rozdzielczościach). Zaatakowały konsole. Sony PlayStation i Sega zdominowały światowe rynki (kto dziś pamięta o Jaguarze?), nieprawdopodobny sukces na rynku japońskim odniosła Nintendo 64 (wcześniej reklamowana jako Ultra 64).

Duże zmiany zaszły również w świecie biznesu. Słynny Sid Meier odszedł z MicroProse i założył własną firmę. John Romero rozstał się z id Software i postanowił pracować na własny rachunek. Prawdopodobnie dołączy do niego Peter Molyneux, który miał już dość pracy w Bullfrogu. Powstała supergrupa Eidos (Domark Software, Simis, Bigred Software, US Gold Ltd, Core Design Ltd, KIXX, Silicon Dreams). Trzy wielkie firmy (Virgin, Ocean, Infogrames) zdecydowały się połączyć swe siły na europejskim. rynku dystrybucji, zakładając grupę Bizzare Love Triangle. Znany do tej pory z „poważnego" oprogramowania Microsoft wszedł przebojem na rynek gier. Zważywszy, jak wielkimi pieniędzmi dysponuje pan Gates, Microsoft może stać się wielkim rywalem dotychczas istniejących firm. Znany z gier strategicznych i RPG New World Computing został wykupiony przez 3DO – ta firma zrezygnowała z produkcji oprogramowania na konsole i postanowiła przerzucić się na PC.

Polski rynek, niestety, nie przeżył jakiejś cudownej metamorfozie. Sukcesy i ważne dokonania można policzyć na palcach jednej ręki. Powstała pierwsza polska gra na CD-ROM, czyli Teenagent CD. Z pewnością ciekawa była propozycja LK Avalon – A.D. 2044 (tytuł najlepszej polskiej gry na Gambleriadzie), oryginalną produkcję w postaci gry Polanie zaprezentował User, ogromną pracę w dubbing gier Smurfy i Touche włożył Mirage, entuzjastyczne recenzje zbierała gra Lew Leon wrocławskiej firmy Leryx–Longsoft. Do rozmachu, potęgi i pieniędzy rynku zachodniego ciągle nam jednak daleko. Zwłaszcza razi brak polskich tłumaczeń skomplikowanych gier strategicznych czy przygodowych. A na przykład na rynku niemieckim lokalizacja programów jest już codziennością. (jp)



Role–playing

Anvil of Dawn

Grę zrealizowała firma znana wcześniej z produkcji Ravenloft i Menzzoberranzan, ale tym razem dla New World Computing, a nie SSI. Fabuła jest standardowa: trzeba uratować świat przed potęgą złego Warlorda. Grafika Anvil of Dawn nie zachwyca. Nie ma tu technicznych bajerów takich jak w Stonekeep, ale za to stworzono ogromny świat pełen zagadek i potworów. Akcja gry toczy się przeważnie w podziemiach i labiryntach (pseudotrójwymiar). Gracz steruje jednym bohaterem (wybieranym z pięciu możliwych postaci bądź edytowanym), charakteryzowanym za pomocą stan-



dardowych cech (siła, zręczność itp.) oraz mającym określone zdolności posługiwania się kilkoma rodzajami broni i korzystania z kilku kanonów magicznych. Zaletami Anvil of Dawn są: wygodny interfejs użytkownika, ogromna liczba dostępnych przedmiotów (broń, magiczne artefakty itp.) oraz łatwe zagadki, które gracz musi rozwiązać. Niestety, twórcy nie napracowali się specjalnie nad inteligencją komputerowych przeciwników. Zastrzeżenia budzi też fakt, iż gra toczy się w czasie rzeczywistym, przez co bohater potrafi odpoczywać przez 10 minut czasu realnego (można w międzyczasie czytać książki). Recenzja: G 3/96. Opis: G 4/96. (jp)

Albion

Blue Byte jest firmą znaną głównie z gier strategicznych. Jednak debiut na trudnym poletku rolplejowym wypadł jej całkiem nieźle. Albion to gra będąca typowym przykładem science–fantasy, a więc połączenia świata magicznego i świata technicznego. Głównym bohaterem jest pilot statku kosmicznego, lądujący na zamieszkanej przez humanoidów planecie. W czasie długich wędrówek bohaterowie (w grupie może znaleźć się sześć



postaci) przemierzają lądy i podziemia, zwiedzają miasta i wioski, walczą, poznają tajemnice, uczą się magii, rozmawiają z mieszkańcami Albionu (bardzo rozwinięte opcje dialogowe). Albion to gra łącząca w sobie aż trzy możliwości „widzenia świata". W miastach i podziemiach jest to system podobny do znanego z gier doomopodobnych, gdzie indziej mamy do czynienia z widokami „z lotu ptaka" – z bliższej i dalszej perspektywy. Albionowi można zarzucić nie najszczęśliwiej rozwiązane opcje walki, brak notatnika i automapingu (mapa dostępna tylko w miastach i podziemiach) oraz pewną sztampowość dialogów. Jednak w roku posuchy,

jakim dla RPG był rok 1996, jest to z pewnością gra pierwszoligowa. Recenzja: G 9/96. Opis: G 10/96. (jp)

Daggerfall

Także Daggerfall wypada uznać za jedną z najlepszych role–playing mijającego roku. Dla mnie, osoby przyglądającej się rynkowi RPG z boku, jest to



przede wszystkim produkt rewolucyjny pod względem rozmachu. Setki miasteczek, miast, wsi, tysiące ludzi – prawdziwy świat.

Y 1996 ROKU

W pełni trójwymiarowy, w którym słońce wschodzi i zachodzi, padają deszcze i śniegi. Przy tym wszystkim Daggerfall nie przestaje być z krwi i kości role–playing. Grą, w której bohater charakteryzowany jest niemal setką cech, używa setek przedmiotów i czarów, należy do jednej z wielu gildii, kościołów i bractw. Szerzej o Daggerfallu piszemy w recenzji na str. 20, nie będę się więc powtarzał. Wspomnę tylko, że porównując go z zachowawczą konkurencją, jaką jest np. Anvil of Dawn, trzeba dzieło Bethesdy zdecydowanie uznać za najlepszą grę RPG tego roku. Recenzja: G 12/96. (alex)



Strategiczne

Age of Rifles

Wyczerpujące informacje na temat gry publikujemy na str. 76. Opis: G 12/96. (ji)



Civilization II

Civ 2 była jedną z najbardziej i najdłużej oczekiwanych gier strategicznych. Zamiast kolonizacji Alpha Centauri otrzymaliśmy wersję rozwojową starej Cywilizacji – poprawiona została oprawa graficzna i dźwiękowa, rozbudowano scenariusz oraz znacznie podwyższono możliwości Sztucznej Inteligencji. Nowymi dodatkami są edytor map i cheat mode. Umożliwia to kreowanie scenariuszy – fantastycznych lub opartych na wydarzeniach historycznych (np. dodany przez MPS – World War II) oraz uatrakcyjnia znacznie grę. Niestety, Sid Meier nie znalazł się w gronie twórców Civ 2. Najprawdopodobniej zaważyło to mocno na jakości gry. Kolejne patche, poprawiające błędy, pojawiają się jak dotąd (!) z regularnością dobrego miesięcznika. Największą zaletą Civ 2 jest wspaniała grywalność. Mimo że program nie stanowi takiego przełomu w grach strategicznych, jak jego pierwowzór, można go zaliczyć do najlepszych gier strategiczno–ekonomicznych. Otrzymał nagrodę dla najlepszej gry zagranicznej roku 1996 na Gambleriadzie. Recenzja: G 5/96. Opis: G 7/96. (ji)



Heroes of Might & Magic for Win 95

Wersja działająca w systemie Win 95 znacznie różni się od dosowej. Po pierwsze – przygotowano dwa razy więcej misji, po drugie – opracowano niezwykle dokładny edytor map, pozwalający (prawie całkowicie) przygotować własny scenariusz. Do gry i edytora dołączono stareńką (choć bardzo sympatyczną) gierkę, czyli King's Bounty, będącą przodkiem HofM&M. Heroes... to strategiczna gra (podział na tury) fantasy, w której wcielamy się w jednego z czterech bohaterów (warlock, knight, barbarian, sorceress), budujemy zamki, opanowujemy kopalnie, zdobywamy artefakty, korzystamy z zaawansowanej magii, wynajmujemy armie składające się zarówno z fantastycznych stworów (gryfy, jednorożce, ogry itp.), jak i zwykłych ludzi (pikinierzy, kawaleria itp.). Gra zdobyła ogromną popularność m.in. na rynkach francuskim i hiszpańskim, w Polsce uzyskała wyróżnienie w wyborach gry roku 1996 na Gambleriadzie. Recenzja: G 7/96. Opis: G 9/96. (jp)



Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Wszyscy miłośnicy Warhammera czekali z ogromną niecierpliwością na ten tytuł. Shadow of the Horned Rat nadszedł z wielkim hukiem i natychmiast został doceniony przez miłośników strategii. Nie da się ukryć, że gra przeznaczona jest głównie dla osób mających jakieś pojęcie o świecie Warhammera.

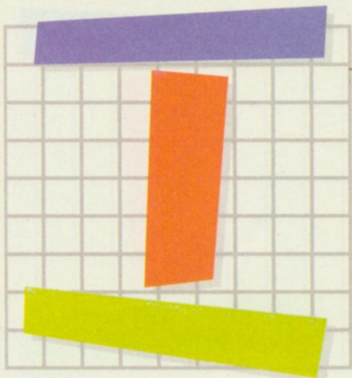


Dla każdego przeciętnego gracza SotHR wydaje się na pierwszy rzut oka niesamowicie trudny, wręcz na granicy zdrowego rozsądku. Wynika to z faktu, że aby wygrać trzeba doskonale znać możliwości i charakterystyki poszczególnych jednostek. Nie jest to strategia, w której wystarczy puścić byle jaką jednostkę na byle jakiego wroga, żeby wygrać. Dzięki temu SotHR jest prawdziwym wyzwaniem dla inteligencji gracza i pozwala cieszyć się zabawą znacznie dłużej niż w przypadku innych produkcji tego typu. Ogromną zaletą jest też prawie idealna zgodność z oryginalnym Warhammerem Battle, wspaniała grafika w wysokiej rozdzielczości oraz doskonała oprawa dźwiękowa. Jednym słowem, prawdziwa perełka. Recenzja: G 3/96. Opis: G 5/96. (frogger)

Syndicate Wars

Druga część jednej z najlepszych gier pecetowych wszechczasów jest szybsza, większa, bardziej krwawa i ma lepsze reklamówki na billboardach. Jak w Syndicate, dowodzimy grupą agentów–cyborgów wykonujących szereg zadań w futurystycznej metropolii. Korzystamy z





nowych typów broni, które mogą zniszczyć całe miasto; misje zostały połączone w ciąg zdarzeń; przebywamy w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Syndicate Wars wnosi bardzo wiele do gatunku gier, który moim skromnym zdaniem przeżywał ostatnio załamanie (z małym wyjątkiem, czyli Gender Wars). Syndicate Wars zasługuje na miano gry roku, ponieważ jest jednym z nielicznych sequeli, które nie są tylko wierną kalką poprzednika. Stworzono po prostu całkiem nową grę opartą na starym pomyśle. Szkoda że pokazała się tak późno i jeszcze nie wszyscy mieli okazję zapoznać się z nią. Recenzja: G 12/96 – str. 22. (zooltar)



Przygodowe

Gabriel Knight 2

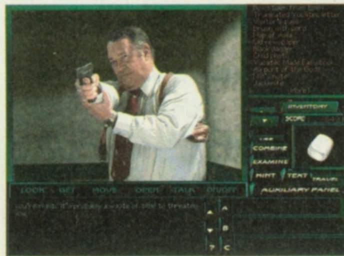
Wydaną przez Sierrę grę Gabriel Knight 2 można bez zastanowienia uznać za najlepszą przygodówkę roku 1996. Mieści się na sześciu krążkach i spełnia wszystkie warunki, które należy postawić dobrej grze tego gatunku. Poczynając od oprawy graficznej, stojącej na bardzo wysokim poziomie, a kończąc na długim i interesującym scenariuszu. Tym razem sympatyczny Gabriel zostaje wplątany w sprawę dotyczącą morderstw popełnianych przez wilkołaki. Śledztwo prowadzi go w rodzinne strony, do Bawarii, gdzie rozgrywa się główna część akcji. Znakomite



kreacje aktorskie, znakomite efekty specjalne oraz tajemnicza atmosfera czynią Gabriela Knighta 2 smacznym kąskiem dla wszystkich miłośników dobrej zabawy. Dodam, że scenariusz, choć długi, nie jest nadmiernie skomplikowany. Znajdzie się oczywiście kilka momentów, w których gracz może mieć kłopoty, ale twórcom udało się uniknąć zbyt trudnych czy nielogicznych zagadek. Ze względu na podobieństwa w wykonaniu, nieuchronnie nasuwa się porównanie Gabriela z Phantasmagorią. Ta druga jest dużo, dużo prostsza, mimo że mieści się aż na siedmiu płytkach. Phantasmagoria jest pokazem nowych możliwości, demonstracją potencjału twórczego Sierry, podczas gdy Gabriel Knight 2 stanowi przemyślane i dopieszczone pod każdym względem dzieło. Opis: G 4/96. (frogger)

Pandora Directive

Pojawienie się pod koniec roku gry Pandora Directive stanowi niewątpliwie ważne wydarzenie. Nic dziwnego – kontynuacja znakomitego Under a Killing Moon miała prawo wywołać poruszenie wśród graczy. Okazuje się, że Pandora nie musi odwoływać się do poprzedniczki, by osiągnąć sukces. Nie jest wprawdzie tak przełomowa jak UaKM, lecz zarówno pod względem wykonania, jak i jakości scenariusza broni się znakomicie. Nasz znajomy Tex Murphy, prywatny detektyw z San Francisco po raz kolejny (już czwarty) wplątuje się w paskudną aferę. Tym razem nie za sprawą pięknej kobiety, lecz sędziwego naukowca. Zlecenie dotyczy odnalezienia pewnego człowieka, który brał udział w badaniu obiektu znalezionego w Roswell (rozbiło się tam UFO). Szybko okazuje się, że Tex w trakcie poszukiwań wszedł w drogę NSA, czyli amerykańskiej bezpiece. Od momentu pierwszego starcia agenci będą mu stale deptać po piętach. W pewnym momencie do gry włączą się istoty pozaziemskie, również nie życzące Texowi niczego dobrego. Nie muszę chyba dodawać, że aby wyciągnąć naszego bohatera z opresji trzeba będzie się nieźle nagłowić. Pandora Directive zajmuje sześć krążków i jak łatwo się domyślić, jest bardziej rozbudowana niż UaKM. Gorąco polecam wszystkim miłośnikom przygodówek, a w szczególności wielbicielom (i wielbicielkom) uroków Texa. Recenzja: G 12/96 – str. 26. (frogger)



I Have No Mouth and I Must Scream

Wreszcie twórcy gier przygodowych sięgnęli do wielkiej literatury. Wstrząsające opowiadanie Harlana Ellisona stało się podstawą scenariusza tej gry. I Have No Mouth... zasługuje na uwagę jednak nie tylko z powodu Ellisona. To przede wszystkim oryginalna, dopracowana i interesująca gra. Oryginalna z uwagi na fakt, iż rozgrywamy pięć niezależnych przygód kierując jedną z pięciu postaci (wśród naszych bohaterów znajduje się m.in. hitlerowski lekarz z Oświęcimia). Poza tym problemy, które musimy rozwiązać, z pewnością nie są typowe dla gier przygodowych. W I Have No Mouth... dla każdego z sześciu epizodów (pięć „przygód" każdej postaci i scena finałowa) przygotowano odmienną scenerię: obóz koncentracyjny, egipska piramida, gotyckie zamczysko, wnętrze sterowca, obozowisko jaskiniowców. Grafika jest dopracowana wręcz perfekcyjnie – wywiera wrażenie zwłaszcza przy oglądaniu drastycznych scen. I Have No Mouth... to gra dla ludzi dorosłych. Polecane od lat 21. Opis: G 6/96. (jp)





Symulacyjne

Mi-24 Hind

W przeciwieństwie do większości gier symulujących śmigłowce, nie latamy tu najnowocześniejszymi maszynami (jak choćby w Apache Longbow), ale śmigłowcem, który swoje najlepsze lata ma już za sobą. Uboga awionika i przestarzałe uzbrojenie bynajmniej nie ułatwiają grania. Na temat realizmu powiem tylko tyle – jest to pierwszy symulator, w którym poruszono problem sterowania wirnikiem ogonowym. Przy zawisie lub locie z małą prędkością maszyna, na skutek działania siły przeciwnej do kierunku obrotu wirnika, obraca się wokół własnej osi. Mając klawiaturę działającą jak zero–jeden albo zataczamy się w jedną, albo w drugą stronę. Dopiero pedały rozwiązują problem. To jest realizm Hinda. Grafika, dźwięk i pole walki pochodzą wprost z Apache Longbow (opis: G 12/95). Ma to swój konkretny cel – ponieważ zachowano możliwość gry przez kabel, modem lub sieć. Można latać na dwóch lub więcej (po sieci) Hindach, jako zespół pilot–strzelec lub toczyć batalie z innymi graczami latającymi na Apache'ach (gdy mamy Apache Longbow – gry komunikują się). Podsumowanie – każdy fan gier symulacyjnych powinien zagrać w Hinda. Recenzja: G 12/96 – str. 25. (sunrider)



Top Gun: Fire at Will

Po długiej ciszy trwającej w zasadzie od 1991 roku (Falcon 3.0), przerywanej wydaniem dodatków do F3.0 (MiG 29 i F/A-18 Hornet), Spectrum Holobyte wprowadziła na rynek długo zapowiadany, całkowicie nowy symulator – Top Gun. O ile grafika nie wnosiła zbyt wiele

nowego, to sam pomysł połączenia wątku fabularnego z kolejnymi misjami, udźwiękowienie gry i potężna grywalność dały najlepszy symulator A.D. 1996 na PC. Jako Maverick gracz ma szansę odbyć 44 misje, w ostatniej mierząc się z chmarą przeciwników (8 Su-27 i 1 MiG 29), wykańczając przy okazji czarny charakter gry – faceta o ps. Nomad. Grafika, przypominająca system Voxel Space z Comanche'a, zawiera dokładnie poteksturowane, w pełni wektorowe obiekty – samoloty, okręty, działka plot., wyrzutnie SAM-ów itp. Dźwięk to coś, co naprawdę zachwyca w tej grze. Program cały czas nawija, w tle leci muzyka o poziomie jak



z dobrego filmu. No, i specjalnie dla gry zaaranżowana wersja piosenki Danger Zone. Grywalność kolosalna – nieco uproszczony model lotu, ale poza tym, pełny realizm. Ta gra naprawdę żyje. I do tego, niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe. Opis: G 6/96. (sunrider)

Magic Carpet 2 – Netherworlds

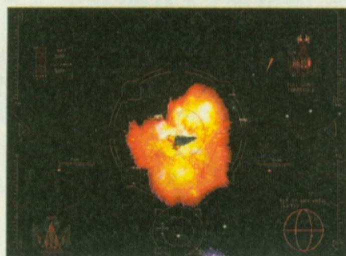
Na kontynuację Magic Carpet czekaliśmy tylko rok. Nie była ona już tak wielką sensacją jak jej poprzednik. Poprawiono nieco oprawę dźwiękową, znacznie – graficzną. Potwory są bardziej oryginalne, krajobrazy wymyślne. Pewnych zmian dokonano także w scenariuszu. Przede wszystkim pojawiły się konkretne misje, które gracz musi wykonać, co zbliżyło nieco grę do klasycznego symulatora lotniczego. Rozbudowanie czarów (do 78) daje



bogatsze możliwości prowadzenia walk. Netherworlds byłby grą znacznie lepszą, gdyby nie fakt, że ma niewielką liczbę poziomów. Jest ich tylko 30 (w tym 5 ukrytych). Jeżeli weźmie się pod uwagę fakt, że MC 2 jest grą łatwiejszą niż pierwowzór, nie mówiąc już o Hidden Worlds, to nie można w nią pograć zbyt długo. Magic Carpet 2 – Netherworlds to bardzo dobra gra. Gdyby nie ograniczona liczba misji, stałaby się jednym z największych przebojów ostatniego roku. Opis: G 1/96. (ji)

Wing Commander IV

Koszty produkcji gry Wing Commander IV wyniosły 10 mln USD. Nie można się więc dziwić, że otrzymaliśmy produkcję najwyższej jakości. Podobnie jak w poprzednich odcinkach serii siadamy za sterami kosmicznego myśliwca, by zmierzyć się z bezlitosnym wrogiem. Choć wojna z Kilrathi skończyła się sukcesem, czekają na nas inne, równie niebezpieczne zadania. Oprawa gry jest doskonała: świetne efekty dźwiękowe i muzyka, wspaniała



grafika lotu oraz ponad 4 godziny filmu! Olbrzymią zaletą gry jest dobrze dobrana obsada aktorska, z Markiem Hamillem na czele. Scenariusz jest intrygujący i zawiły, znacznie bardziej rozbudowany niż w Wing Commander III. Nie raz zaskoczy gracza i zmusi go nawet do zdrady. Czegóż można żądać więcej? Wing Commander IV to gra prawie doskonała. Może zainteresować każdego gracza, nie tylko wielbicieli gatunku. Nazwa Origin staje się powoli synonimem doskonałej jakości. Czekamy na ciąg dalszy. Opis: G 6/96. (ji)



Zręcznościowe

Duke Nukem 3D

Duke w porównaniu z Quake'm jest produktem trochę przestarzałym. Nie zmienia to faktu, że w tym roku pojawiły się dwie dobre gry 3D i Duke jest właśnie jedną z nich. To absolutny przełom. Gra bardzo szybka nawet na słabszych komputerach i mająca niesamowitą grywalność. Duke stał się kamieniem nagrobnym Dooma. Mimo że w opra-

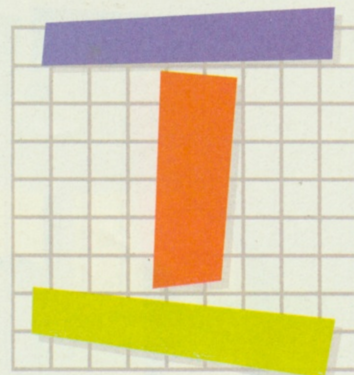


wie graficznej nie ma żadnych większych rewelacji (bitmapowe postacie, niezbyt dopracowana wielopoziomowość), wnosi za to tysiące świeżych pomysłów. Jest i będzie grą wybitną, o której zawsze będą pamiętać zarówno miłośnicy gatunku, jak i normalni, szarzy gracze. Nie chcę się wdawać w dyskusje, co jest lepsze – Quake czy Duke, bo każdy ma zalety, których brak rywalowi. I bardzo dobrze. Recenzja: G 4/96. (zooltar)

Quake

Tak się złożyło, że solidnie pograłem w Quake'a dopiero na Gambleriadzie. O ile w trybie na jednego gracza jest to produkt dużo powyżej przeciętnej, ale nie doskonały, o tyle w multiplayer (moim zdaniem) bije Duke'a na głowę. Niestety, zabawa zaczyna się dopiero od czterech graczy wzwyż. Quake jest niezaprzeczalnie jedną z ważniejszych gier, jakie zrobiono. Było o nim słychać już od ładnych paru lat i

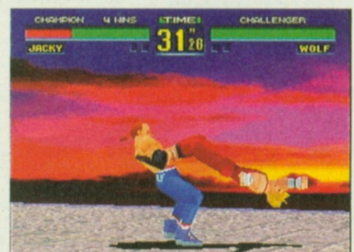




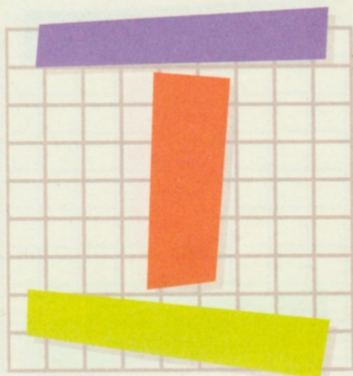
kiedy w końcu nadszedł rozgorzała dyskusja, czy rzeczywiście jest tak dobry? Jest – ma doskonałą grafikę, polygonowe postacie, rewelacyjne dźwięki i świetną grywalność. To prawda, że nie można w nim wdepnąć w g... oraz załatwić potrzeb fizjologicznych w kinowym szalecie, ale jest godnym następcą Dooma. Ma to, czego brak w DN3D – atmosferę. Swoją drogą, nawet przeciwnicy Quake'a muszą przyznać, że jest on Wydarzeniem na miarę światową. I choćby dlatego należy mu się miejsce w szlachetnym gronie najlepszych gier roku. Recenzja: G 8/96. Opis: G 12/96 – str. 80.(zooltar)

Virtua Fighter

Pecetowa wersja tej gry konsolowej (na Segę) różni się znacznie od pierwowzoru. Pod względem graficznym jest na tyle podobna do VF 2, iż spokojnie można ją nazwać Virtua Fighter 1,5. Główną zaletą tej gry jest



fakt, iż starano się w niej dokładnie i naturalistycznie odwzorować walkę dwojga ludzi. Nie ma żadnych „nadnaturalnych" ciosów (fireball itp.), nie używa się broni, wszystkie bloki, uniki, rzuty i kombosy tworzą setki możliwości stosowania odpowiedniej taktyki. Pełne opanowanie zasad gry wymaga poświęcenia jej długich tygodni, jeżeli nie miesięcy. W Japonii, i w ogóle na Dalekim Wschodzie, seria Virtua Fighter cieszy się niewyobrażalną dla Eu-



ropejczyka popularnością. Odbywają się liczne turnieje, których mistrzowie otaczani są powszechną czcią i tworzą coś w rodzaju arystokratycznej elity. Recenzja: G 10/96. (jp, alx)

Sportowe

Actua Soccer

To gra, którą można nazwać symulatorem piłki nożnej, a nie tylko zręcznościówką jak większość dotychczasowych produktów. Starano się zachować logikę zachodzących na piłkarskim boisku wydarzeń i nie wprowadzać sytuacji nieprawdopodobnych (zawsze udane parady, kilkudziesięciometrowe rajdy itp.). Actua Soccer olśniewa stroną



techniczną. Dysponuje w pełni trójwymiarową, wektorową grafiką; modelami postaci piłkarzy byli znani angielscy zawodnicy; płynność ruchu ma wręcz perfekcyjną (przy odpowiednim sprzęcie). Po raz pierwszy umożliwiono graczom zabawę w sieci na taką skalę. W Actua Soccer może grać aż 20 osób (!), sterujących wszystkimi zawodnikami poza bramkarzami. Kontynuacja Actua Soccer, czyli Euro '96, była przez długie tygodnie najlepiej sprzedającą się grą na rynku brytyjskim. Recenzja AS: G 1/96. Recenzja E96: G 8/96. (jp, alx)

Championship Manager 2

Pierwszy manager piłkarski, który zajmuje na krążku kompaktowym pełne i nieoszukane 650 MB. Większość z tego zajmują, co prawda, efekty dźwiękowe (komentuje znany sprawozdawca, Clive Tyldesley), ale sprawa i tak robi wrażenie. W Championship Manager obejmujemy posadę człowieka odpowiedzialnego za poczynania drużyny w lidze i pucharach oraz za transfery. Twórcy gry wprowadzili ogromną liczbę dostępnych opcji. Na przykład możemy wybierać spośród 17 taktyk rozgrywania meczu, zakupić jednego z 3376 graczy z całego świata i negocjować z nim szczegóły kontraktu: wysokość pensji, premie za zwycięstwo, bramki, awanse, możliwości zerwania kontraktu czy przyjęcia innej oferty lub wygaśnięcia umowy. Ogromną liczbę danych możemy też poznać w czasie trwania meczu. Dowiadujemy się na



przykład o liczbie podań, wślizgów, strzałów, zagrań głową. Każdy zawodnik ma prowadzoną własną „metryczkę", a po meczu otrzymuje ocenę adekwatną do poczynań na boisku. Jedną z wad CM jest nadmierna łatwość gry w europejskich pucharach, nawet kiedy trafia się na klasowe zespoły, jak np. Ajax czy Milan. Opis: G 3/96. (jp, kristoff)

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Oto siedmiu najlepszych w klasyfikacji SUPERTETE

1.	Zawisło Krzysztof (Gliwice)	232,5
2.	Morgiel Grzegorz (Oleśnica)	64,5
3.	Wagner Tomasz (Poniatowa)	45,0
4.	Zaniewski Tomasz (Krosno)	43,0
5.	Czółno Marcin (Mielec)	39,0
6.	Marszałek Marcin (Gdańsk)	34,5
7.	Kulik Wojciech (Rybnik)	33,0

INDEKS

WRESZCIE KONIEC

Tytuł wstępniaka odnosi się oczywiście do zakończenia konkursu SUPERTETE. Jak łatwo zauważyć (niżej podana jest klasyfikacja), był to teatr jednego aktora. Krzysztof Zawisło zdeklasował, zniszczył, wykonał fatality, babality i animality na wszystkich pozostałych uczestnikach naszego konkursu. Niestety, mimo moich apeli (ja wiem, że nikt nie czyta wstępniaków) nadal mnóstwo osób przysyłało tipy, wypisane długopisem na kartkach papieru. A przecież już rok temu zapowiadałem (i powtarzałem później wielokrotnie), iż takie listy do Tete będą natychmiast lądować w koszu (i lądowały!). Wielu czytelników zaoszczędziłoby sobie sporo pracy, gdyby tylko im się chciało zapoznać z konkursowym regulaminem. Ale SUPERTETE kończy się. Nieodwołalnie i raz na zawsze (no, nigdy nie mów: nigdy). **Nagrodę w wysokości 1000 nowych złotych otrzymuje Krzysztof Zawisło**, natomiast Grzegorz Morgiel, Tomasz Wagner, Tomasz Zaniewski i Marcin Czółno dostają gry ufundowane przez **IPS Computer Group** i **CD Projekt**.

W związku z zakończeniem konkursu nałożę poważne ograniczenia na cały dział Tips&Tricks. Oczekujemy od Was już tylko tipów do supernowości, a szczególną aktywność będziemy nagradzać grami komputerowymi. Comiesięczna nagroda w wysokości 100 złotych i coroczna w wysokości 1000 złotych tym samym przestają istnieć. Decyzja ta komplikuje sytuację konkursu fałszywkowego, ale ponieważ cieszy się on dużą popularnością, utrzymamy go w zmienionej formie. Co miesiąc będę podawać listę kilkudziesięciu tytułów, z których jeden lub dwa będą wymyślone. Trzy osoby z tych, które odgadną prawidłowo, otrzymają w nagrodę gry komputerowe. W tym numerze nie publikujemy drobnych tipów w dotychczasowej formie, lecz jedynie długaśny supertip dotyczący Tekkena 2.

Większość Czytelników (ogromna większość) trafnie odgadła, iż fałszywką w numerze 10/96 była gra The Last Trombone from Jerycho. Nagrody (gry ufundowane przez **IPS Computer Group**) otrzymują: **Tomasz Słowiński** z Gdańska, **Marcin Wołczański** z Krosna i **Wiesław Wiesołek** z Nekli. Na konkurs Gildii przyszło mnóstwo prawidłowych odpowiedzi, a szczęście w losowaniu miał **Wojciech Kulasa** z Rzeszowa. I to by było na tyle.

don Pedro (z Krainy Drogocennych Dziobaków)

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Nasz klub w tym miesiącu ma nieco inną postać. Zawiera mniej czystego mięsa, natomiast więcej różnych tekstów „około-grabarskich". Wszystkich gorąco zapraszam do wzięcia udziału w pierwszym MEGA KONKURSIE DDT. Przyjemnej lektury!

DZIADKU, JAK GRZEBAĆ W...

Dzisiaj zajmiemy się **One Must Fall 2097** (gwoli ścisłości: wersja pełna 1.0). Mimo iż gra jest już w zaawansowanym wieku (poprawka do niej pojawiła się w Gamblerze 5/95), jednak zawiera bardzo ciekawe save'y, a poza tym - w mojej skromnej opinii - w dalszym ciągu jest najlepszą bijatyką na PC.

Jak zawsze grzebanie zaczynamy od „rozpoznania terenu". Ponieważ interesuje nas oczywiście tryb turniejowy (Tournament Mode), dokładnie obserwujemy zachowanie się gry pod tym kątem. Po x doświadczeniach zauważamy, że gra tworzy pliki o rozszerzeniu .CHR i nazwie równoznacznej z imieniem pilota. Pewnym utrudnieniem może być fakt, że w grze można zapisać tylko jeden stan danego wojownika, tak więc będzie trzeba dość często wychodzić z gry i kopiować SG w jakieś bezpieczne miejsce (lub zmieniać mu nazwę).

Zaczynamy zabawę - tworzymy nowego pilota i „zapisujemy się" do turnieju (najlepiej North American Open). Najlepsza w naszym wypadku byłaby chyba zmiana zasobów pieniężnych, które pozwolą nam na zakup lepszego robota i poprawienie cech pilota. Na początku mamy 500 tys. dolarów. Jednak przejrzenie pliku nie daje żadnych rezultatów zarówno gdy szukamy pięciuset tysięcy, jak i samej pięćsetki. Przy okazji zauważamy, że SG jest jakiś „dziwny" - praktycznie nie ma w nim zer, tylko rosnące ciągi liczb, gdzieniegdzie tylko przeplatane innymi wartościami.

Oznacza to, że save jest albo spakowany, albo zaszyfrowany. W tym pierwszym wypadku moglibyśmy spokojnie dać sobie spokój - odkrycie, jakim algorytmem jest skompresowany SG i późniejsze przerobienie takiego pliku wymaga dobrej znajomości jakiegoś języka programowania (najlepiej asemblera) i biegłości w kilku innych tematach. Jednak krótkie badania (tworzenie innych SG po pokonaniu kilku zawodników) wykazują, że wszystkie save'y mają taką samą długość. To dobra nowina - spakowane pliki różnią się zwykle rozmiarami o kilka bajtów, natomiast zaszyfrowane - nigdy. Cóż nam pozostaje? Stara, wypróbowana przez pokolenia metoda porównywania. Tworzymy nowego pilota, po czym wychodzimy z gry i kopiujemy SG pod jakąś inną nazwą (np. 00.CHR). Potem znowu uruchamiamy OMF i korzystamy z opcji Training Courses / Power, dzięki czemu ubywa nam 50 tys. zielonych. Kończymy grę i porównujemy nasz plik z poprzednim. U mnie wystąpiło osiem różnic. Teraz trzeba każdą mozolnie zbadać. Uwaga! Sprawdzamy każdy offset. Nawet liczba, która ZWIĘKSZYŁA swoją wartość może być szukaną przez nas - pamiętajmy, że plik jest zaszyfrowany! Wynikiem naszych badań powinien być offset 28h. Jaką wartość wybrać? Trzeba poeksperymentować z różnymi liczbami. Widzimy jednak, że nawet wpisywanie skrajnych wartości nie daje dużego pola manewru. Być może więc liczba jest zapisana na więcej niż jednym bajcie? Zmiana bajtu pod offsetem 2Ah (np. na 00h) potwierdza te przypuszczenia - mamy ponad 14 miliardów dolarów!

W podobny sposób można odkryć rodzaj robota, jego możliwości oraz kolory, a także cechy pilota. Zachęcam do eksperymentów. Powodzenia!

PS Dla wtajemniczonych: plik jest zaszyfrowany funkcją XOR, której drugi parametr to offset bajtu, powiększony o ACh. Zresztą o funkcji XOR porozmawiamy zapewne już niedługo.

KÓŁKO WETERANÓW

TOTAL MANIA/TOTAL MAYHEM (PC)

Gra tworzy save'y w plikach **SAVEx.DAT**, przy czym ostatnio używany kopiuje także do zbioru SAVECONT.DAT (ten właśnie stan gry jest wczytywany po wybraniu opcji CONTINUE GAME).

Na początek może niezbyt elegancka, ale skuteczna zmiana. Wpisanie FFh pod offsety 29h...34h daje nam dostęp do wszystkich typów broni a także najlepszego wyposażenia robotów. Pod offsetem 37h na czterech bajtach zawarta jest informacja o posiadanych zasobach pieniężnych. Chociaż można wpisać aż do FF FF FF 7Fh, polecam jednak coś mniejszego od 99999 (przy wyższych wartościach gra lubi się wieszać). Od offsetu 41h zawarte są informacje o żołnierzach/robotach. Każda paczka zajmuje 240h bajtów. Przyjmując, że pierwsza litera imienia (offsety 41h, 281h, 4C1h...) ma offset +00h, mamy:

+28h, +2Ah doświadczenie (2 razy po dwa bajty)
+2Ch ranga (00h - 2ND LT., 01h - 1ST LT., 02h - CAPT., 03h - MAJOR, 04h - COLONEL)

Innych rzeczy (moc, osłona, przedmioty) nie warto ruszać, gdyż po zaaplikowaniu ww. poprawek można je „legalnie" zmienić.

Pod offsetem 3Fh mamy liczbę aktualnie posiadanych Mechów. Jeżeli zwiększymy ją ręcznie, stajemy się posiadaczami „gołego" robota. Wystarczy wtedy wpisać mu jakieś imię (w DiskEditorze) oraz odpowiednio uzbroić.

Numer misji znajduje się pod offsetem 35h. Można wpisać następujące wartości:

64h	Kapak	6Eh	Richardson Lakes
65h	Fort McPherson	6Fh	Van Grott
66h	Lake Tarsus	70h	Storm Canyon Vaults
67h	Rongul Valley	71h	Procylon
68h	The Morrison Institute	72h	Gaidon Fortress
69h	Stromli Rolm	73h	Platform
6Ah	Quicksand	74h	Naugel Depot
6Bh	Mt. Erebus	75h	Strayman Fortress
6Ch	Argus Climb	76h	Overlord
6Dh	Vallence Control	77h	Caetnor Control

Marcin Wichary

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

FLIGHT COMMANDER 2 [demo] (PC)

Pliki **.BM4** i **.BM8** z podkatalogu **PIX** to zwykłe pliki .BMP.

Marcin Wichary

POLANIE (PC)

Osobom z w miarę dużym IQ polecam bliższe przyjrzenie się plikowi **LEVEL.DAT** w podkatalogu **GRAF**.

Simoon, Chocznia

WORLD RALLY FEVER (PC)

Pliki **.MOD** z podkatalogu **.SPL** to zwykłe moduły muzyczne, lecz próba ich odsłuchania nie da niczego. Wystarczy jednak wczytać je do dowolnego edytora modułów (np. ScreamTracker lub FastTracker) - kolejne instrumenty są to dźwięki z gry, które możemy sobie wyciągnąć.

Marcin „Bored on the road" Wichary

KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE!

Szczęśliwcy, którzy w tym momencie trzymają w rękach Gamblera CD, w pakiecie DDTpack znajdą trzy nowiusieńkie rippery. Oto krótkie porównanie ich możliwości.

1. Fast Module Extractor 2.1

Ten ripper rozpowszechniany jest wraz z kodem źródłowym w Turbo/Borland Pascalu. Oprócz tego dodano do niego krótki programik - MEMDUMP, dzięki któremu można zrzucić zawartość CAŁEJ pamięci do pliku na dysku. W jakim celu? Otóż zazwyczaj gry po wyjściu nie czyszczą zajmowanej pamięci, bo i po co? Wystarczy wtedy użyć ww. programiku i przejrzeć powstały plik lub potraktować go ripperem - możemy znaleźć wiele ciekawych rzeczy. Jak sama nazwa wskazuje, jest bardzo szybki (szybszy od dwóch pozostałych), lecz czasami wykrywa fałszywe formaty (np. MOD-y lub BMP).

2. MultiRipper 1.30

Ma największą skuteczność i jest bardzo elegancki, gdy wypisuje dane o „fałszywych alarmach", lecz przydaje się głównie, jeśli wiemy, czego chcemy szukać. W przeciwnym wypadku osiąga czasy kilkunastokrotnie dłuższe od przeciwników!

3. Ripper 5.00

Znany już ripper, tym razem w nowej wersji. Ma bogaty zestaw programików konwertujących dziwne formaty na bardziej popularne (np. plików .MUS z Dooma na zwykłe MIDI, lub modułów .PSM z gier Epic MegaGames na znane .S3M). Niestety, zdarzało się, że nie wykrywał tak prostych formatów jak .MOD lub produkował „fałszywki". Nieco wolniejszy niż FME.

A oto uaktualniona lista (pierwsza część pojawiła się w numerze 10/96) gier, które można „napocząć". Większość z nich sprawdzałem sam, niektóre pochodzą z dokumentacji od MultiRippera:

Gra	Pliki/pliki	Co znajdziemy
Cannon Fodder	(MEMDUMP po intrze)	.FLI (animacja)
		.MOD (muzyka)
DarkSeed 2 (demo)	GL00_???.000	.BMP (grafika)
		.WAV (dźwięki)
Euro '96 (demo)	DIGI\PHRASES\E*.MAD	.WAV (dźwięki)
Mystic Towers	RGMYSTOZ.DAT	.MOD (muzyka)
		.PCX (grafika)
Nemesis (demo)	NEMESIS.1	.PCX (grafika)
		.XMI (muzyka)
Quake	ID1\PAK?.PAK	.WAV (dźwięki)
Terminal Velocity	.POD	.MOD (muzyka)
		.WAV (dźwięki)
Time Commando	.HQR z katalogów STAGExx\RUNx	.WAV (dźwięki)
		.XMI (muzyka)
Wacky Wheels	WACKY.DAT	.MID (muzyka)
		.PCX (grafika)
		.VOC (dźwięki)
Wing Commander 4	MUSICx.TRE z kolejnych kompaktów	.WAV (muzyka)

MEGA KONKURS DDT

Zgodnie z życzeniami wielu z Was, proponuję na długie zimowe wieczory zmierzenie się z pytaniami pierwszego w historii MEGA KONKURSU DDT. Pytań jest piętnaście. Niektóre są trywialnie proste, inne zmuszają do głębszego zastanowienia, pozostałe - do przeszukania poprzednich numerów DDT. Mam nadzieję, że i Ty spróbujesz swoich sił, nawet jeśli nie znasz odpowiedzi na wszystkie pytania. Jeżeli listów przyjdzie odpowiednio dużo, na pewno doczekasz się kolejnych, być może łatwiejszych zagadek.

Oprócz konkursu proponuję także wzięcie udziału w nieobowiązkowej miniankiecie.

PYTANIA KONKURSOWE

1. (1 pkt) Co oznacza skrót DDT?
2. (2 pkt.) W jaki sposób najczęściej jest zapisywana informacja o posiadaniu (lub nie) jakiegoś przedmiotu?
3. (1 pkt) Komu chcieliśmy dokopać?
4. (4 pkt.) Która znana firma upowszechniła nagrywanie stanu gry w platformówkach?
5. (2 pkt.) W historii DDT jedna poprawka została powtórzona - która i w jakich numerach?
6. (3 pkt.) Co najczęściej trzeba zrobić, aby móc korzystać z dobrodziejstw nagrywania stanu gry na Amidze bez twardego dysku?
7. (1 pkt) W którym numerze pojawiło się po raz pierwszy logo DDT?
8. (4 pkt.) Jaką maksymalną i minimalną liczbę można zapisać na trzech bajtach?
9. (1 pkt) W jakiej grze jeden z medali nosi nazwę ???????!!!!!!!
10. (4 pkt.) Jaka jest wartość liczby zapisanej w pamięci w taki sposób: 3C B0.
11. (2 pkt.) Jaki numer w kodzie ASCII ma litera 'E'?
12. (2 pkt.) Kiedy w Gamblerze pojawiły się pierwsze przeróbki SG w grach?
13. (4 pkt.) W jaki sposób zapisywane są SG w konsolach?
14. (1 pkt) Ile NIE wynosi C350h?
15. (1 pkt) Skąd wzięła się nazwa rubryki ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK?

ANKIETA

1. Jaki komputer posiadasz (procesor, pamięć RAM, twardy dysk)?
2. Z jakich narzędzi korzystasz (chodzi głównie o edytor dyskowy)?
3. Od kiedy przerabiasz savegame'y?
4. W ilu (mniej więcej) grach już grzebałeś?
5. Nad jaką grą męczyłeś się najdłużej i dlaczego?
6. W jakich grach nie udało Ci się przerobić save'ów?
7. Czy kiedykolwiek dzięki zmianie w SG uzyskałeś coś, czego nie można było zdobyć grając „legalnymi" metodami?
8. Czy chciałbyś wprowadzić jakieś zmiany w DDT, a jeśli tak, to jakie?

NAGRODY!

Nagrody są naprawdę cenne! Zdobywca pierwszego miejsca otrzyma:

- kartę **Action Replay PC**, ufundowaną przez jej dystrybutora, firmę Action, 00-215 Warszawa, ul. Sapieżyńska 8, tel. 63-50-817;
- klawiaturę **Microsoft Natural Keyboard**, ufundowaną przez firmę Microsoft;
- grę **Formula 1 Grand Prix 2**, ufundowaną przez IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68;
- książki **„Programowanie myszy, klawiatury i joysticka"**, **„Sound Blaster. Budowa i podstawy programowania"** oraz **„Programowanie z wykorzystaniem pamięci typu extended i expanded"**, ufundowane przez wydawnictwo Lupus.

Zdobywca drugiego miejsca otrzyma:

- klawiaturę **Microsoft Natural Keyboard**, ufundowaną przez firmę Microsoft;
- grę **Settlers 2**, ufundowaną przez CD Projekt, 00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel./fax (0-22) 25-07-03;

Zdobywca trzeciego miejsca dostanie grę **Nowy Teenagent**, ufundowaną przez firmę CD Projekt.

Jeśli kilka osób uzyska taką samą liczbę punktów, o miejscu zadecyduje losowanie. Termin nadsyłania odpowiedzi mija 31 grudnia 1996 r.

Życzę powodzenia i zachęcam do wypróbowania swoich sił!

REGULAMIN DDT

Ponieważ spotykamy się już od dłuższego czasu, a grono Czytelników stale się powiększa, pora powtórzyć obowiązujący wciąż regulamin (chociaż w zasadzie nigdy nie był on podany w całości), do którego pozwoliłem sobie wprowadzić drobne zmiany (patrz pkt. 4-5).

1. W dziale DDT zajmujemy się szeroko pojętym „grzebaniem" w grach, przy czym termin ten nie oznacza jedynie przerabiania savegame'ów, lecz również zawiera w sobie inne czynności, wymagające zastosowania podobnych technik (tzn. edytora dyskowego i pokrewnych programów).
2. Osoba, która w danym miesiącu najbardziej przysłużyła się rubryce, przysyłając najlepsze materiały, otrzymuje nagrodę - oryginalną grę komputerową.
3. Mile widziane są również nowe adresy internetowe bądź ciekawe programy do umieszczenia w zestawie DDTpack. W drodze wyjątku, za dużą ilość ww. towaru również może być przyznana nagroda.
4. Od tego numeru nadesłane teksty będą podpisywane w sposób, w jaki zażyczy sobie autor (np. sama ksywka bez nazwiska).
5. Każdy przypadek przepisania poprawki z innego czasopisma będzie bezwzględnie karany ujawnieniem nazwiska delikwenta na łamach rubryki.
6. Dokładne wytyczne dotyczące technicznych aspektów pisania poprawek do gier można znaleźć w poprzednim numerze Gamblera, natomiast sposób doboru tematów omówiony jest dokładniej w rozdziale „...VOX DEI".

BYŁO, MINĘŁO...

Oto lista pięciu najczęściej przerabianych gier w Roku Pańskim 1996 (w nawiasie numer Gamblera, w którym opublikowana była poprawka):

1. Dune 2 (10/96)
2. High Seas Trader (12/95 i 10/96 - PC, 9/96 - Amiga)
3. Liga Polska Manager '95 (12/95 i 8/96)
4. Privateer (-)
5. Heroes of Might & Magic (05/96)

Dlaczego nie było żadnej poprawki do Privateera? Po prostu w SG miejsce zapisu ważnych rzeczy (głównie kasy) jest zmienne, a praktycznie wszystkie poprawki albo podawały tylko jeden offset, albo zachęcały do szukania opcją Find... (a to umie zrobić chyba każdy). Wciąż czekam na dobrą przeróbkę tej gry!

W ubiegłym roku ubolewałem, że tak mało listów przychodzi od posiadaczy „przyjaciółek". Wszyscy wiemy, jak teraz wygląda sytuacja - Amiga jest już jedną nogą na tamtym świecie, o czym może też świadczyć liczba listów od Amigowców, które przyszły do DDT w tym roku - łącznie TRZY.

To była zmiana in minus, natomiast pozytywną nowością jest obecność w klubie grabarzy pierwszej dziewczyny - Asi Boj, której



poprawka pojawiła się w numerze 5/96. Czekam na kolejne przedstawicielki płci pięknej!

ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

Zgodnie z życzeniami wielu Czytelników jeszcze raz zamieszczamy skrócone wprowadzenie do grzebania w savegame'ach.

Co to jest SG?

W wielu grach, najczęściej tych, w których rozgrywka zajmuje dość dużo czasu (przygodówki, strategie, RPG) obecny jest system „load/save" (odczytywanie /nagrywanie stanu gry). Polega on na tym, że można w dowolnym (zazwyczaj) momencie zapisać dokładny stan gry do pliku, a potem (np. parę dni później) odczytać go i kontynuować rozgrywkę od tego samego miejsca. Stworzony plik nosi nazwę **savegame**, **save** lub po prostu **SG**.

Mając do dyspozycji odpowiednie narzędzia możemy przeglądać taki plik i dokonywać w nim zmian, np. w celu poprawienia pewnych wskaźników (zazwyczaj po to, aby ułatwić sobie grę, chociaż można także ją UTRUDNIĆ) lub po prostu poeksperymentowania (czasami można uzyskać bardzo ciekawe wyniki).

Narzędzia

Aby „rozgrzebać" plik SG należy zaopatrzyć się w edytor dyskowy. Jest to specjalny program pozwalający na zmiany w każdym pliku (taki np. edytor tekstu pozwala ruszać tylko pliki tekstowe). Do najpopularniejszych narzędzi tego typu należą: **Disk Editor** i **DOS Navigator** (dostępny w zestawie DDTpack).

Przydatny będzie także programik do porównywania plików. Standardowo w DOS dostępna jest komenda FC, która (z parametrem /B) pozwala badać różnice savegame'ów, lecz istnieją dużo lepsze programy, chociażby **Advanced Compare** (również dostępny w DDTpack).

Liczby w komputerze

Komputer, jako maszyna cyfrowa, najchętniej posługuje się bitami i bajtami.

Bit (od. angielskiego **bi**nary digi**t**) to cyfra, która może przyjąć tylko dwie wartości: 0 i 1 (czyli fałsz/prawda, nie/tak, nie ma/jest). Wynika to z faktu, że przez daną część obwodu elektronicznego może płynąć prąd (jedynka) lub nie (zero).

Osiem zgrupowanych bitów to bajt (ang. byte), który - jak łatwo policzyć - może przyjąć 256 wartości (2^8<DO POT=90GI!>). Grupa dwóch bajtów (szesnastu bitów) zwana jest **słowem** (ang. word), natomiast czterech bajtów - **podwójnym słowem** (ang. double word).

Systemy liczbowe

Człowiek przyzwyczaił się do korzystania z **systemu dziesiątkowego**, czyli takiego, w którym mamy 10 cyfr (od 0 do 9). Aby obliczyć wartość liczby zapisanej w takim systemie, pierwszą cyfrę OD PRAWEJ mnożymy przez 1 (czyli 10^0), drugą przez 10 (10^1), trzecią przez 100 (10^2) itd. Przykładowo:

$1294 = 4 \cdot 10^0 + 9 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^2 + 1 \cdot 10^3 = 4 \cdot 1 + 9 \cdot 10 + 2 \cdot 100 + 1 \cdot 1000 = 1294$.

Ponieważ jednak podstawową jednostką w komputerze jest bit, który przyjmuje tylko dwie wartości (a nie dziesięć), naturalne jest korzystanie z **systemu dwójkowego** (**binarnego**). Liczby zapisane w systemie dwójkowym odróżnia się od tych „zwykłych" małą literką „b" na końcu.

Aby obliczyć liczbę binarną należy pierwszą cyfrę od prawej pomnożyć przez 1 (2^0), drugą przez 2 (2^1), trzecią przez 4 (2^2), czwartą przez 8 (2^3) i tak dalej. Przykładowo:

$1100010b = 0 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^5 + 1 \cdot 2^6 = 0 \cdot 1 + 1 \cdot 2 + 0 \cdot 4 + 0 \cdot 8 + 0 \cdot 16 + 1 \cdot 32 + 1 \cdot 64 = 98$

Można teraz łatwo sprawdzić, jaką maksymalną wartość może przyjąć bajt. Ponieważ bajt to osiem cyfr binarnych (bitów), więc mamy:

$11111111b = 1 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^5 + 1 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^7 + 1 \cdot 2^8 = 1 + 2 + 4 + 8 + 16 + 32 + 64 + 128 = 255$

Jeszcze inny system, używany powszechnie w informatyce, to **system szesnastkowy** (**heksadecymalny**). Liczby zapisane w tzw. „hexie" oznacza się małą literką „h" na końcu (np. 1234h, spotyka się także zapisy $1234 lub 0x1234, jednak są one rzadziej stosowane). W tym systemie mamy SZESNAŚCIE cyfr: od 0 do 9, oraz A, B, C, D, E i F.

$1D3Fh = 15 \cdot 16^0 + 3 \cdot 16^1 + 13 \cdot 16^2 + 1 \cdot 16^3 = 15 \cdot 1 + 3 \cdot 16 + 13 \cdot 256 + 1 \cdot 4096 = 15 + 48 + 3328 + 4096 = 7487$

System szesnastkowy jest najczęściej używanym systemem liczbowym, gdyż liczby zapisane przy jego użyciu są bardzo krótkie - np. wartość każdego bajtu zajmuje tylko dwie cyfry (zauważcie, że 255 = FFh).

Zrozumienie systemów liczbowych jest chyba najtrudniejsze w nauce grzebania w SG. Na szczęście, praktycznie każdy edytor dyskowy wyposażony jest w kalkulator umożliwiający szybkie przeliczanie liczb, tak więc te wszystkie skomplikowane rachunki, które przedstawiłem powyżej, nie są konieczne. Jednak nawet pobieżna znajomość podstawowych zasad obowiązujących w świecie komputerowych liczb może się przydać.

Plik SG

Savegame, jak wszystkie inne pliki (i w zasadzie wszystkie dane komputerowe) składa się z bajtów. Położenie bajtu w pliku określa się **offsetem**. Pierwszy bajt w pliku ma offset 0, drugi - 1, dziesiąty - 9 itd.

Podstawowe dwie metody grzebania:

SZUKANIE - nagrywamy plik SG, wczytujemy do edytora dyskowego, przeliczamy żądaną wartość (np. liczbę pieniędzy w grze) na system szesnastkowy i próbujemy ją odnaleźć (zazwyczaj w edytorze dyskowym istnieje funkcja szukania). W odnaleziony offset wpisujemy inną wartość i uruchamiamy grę ponownie.

PORÓWNYWANIE - nagrywamy plik SG, zmieniamy coś w grze (np. wydajemy trochę pieniędzy) i nagrywamy ponownie (do innego pliku!). Później wychodzimy z gry i porównujemy oba pliki. Program wypisze offsety bajtów, które się zmieniły i to na nich powinniśmy skoncentrować swoją uwagę.

Jednak nie wszystko jest takie proste. Istnieje dużo możliwości (np. liczby na dwóch/czterech bajtach, szyfrowane SG, pliki o różnych długościach), które potrafią skutecznie utrudnić proces zmieniania save'ów. Właśnie o tych wszystkich kruczkach staramy się pisać w naszej rubryce.

Jeżeli chciałbyś poznać wszystkie opublikowane dotychczas odcinki dla początkujących, zawsze możesz kupić Gamblera CD. Znajdziesz na nim zestaw DDTpack, który zawiera praktycznie WSZYSTKO wydrukowane w klubie DDT, a także dużo innych rzeczy (m.in. programy do grzebania).

...VOX DEI (cz. 2 – ostatnia)

Ponieważ przyszła już wystarczająca liczba odpowiedzi, pora podsumować nasze małe referendum, które dotyczyło rodzaju poprawek publikowanych na łamach DDT. Wszystkim aktualnym i przyszłym grabarzom polecam zapoznanie się z wynikami i ewentualne zastosowanie się do nich, jeżeli chcą przysłać swoje materiały do naszej rubryki.

Pytanie 1. Czy w DDT powinno być jak najwięcej poprawek poruszających tylko najważniejsze problemy w danej grze, czy też mniej, ale bardziej kompleksowych?

Większość (68%) zdecydowała, że najlepiej będzie publikować poprawki dogłębnie rozgryzające grę. Oto kilka cytatów: „najważniejszy problem (np. gdzie jest kasa) każdy może rozwiązać, a z detalami jest już gorzej", „nigdy nie wiadomo, co komu potrzeba", „liczy się jakość, a nie ilość!". Osiemnaście procent uznało, że jednak lepsza byłaby ilość, a reszta (14%) nie miała na ten temat zdania, bądź proponowała zamieszczanie i takich, i takich poprawek.

Pytanie 2. Czy w rubryce ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK przedstawiać co jakiś czas krótkie poradniki pt. „Jak zmieniałem SG w grze XXX"?

Tu zdecydowana większość (96%) była za, a tylko jedna osoba uznała, że szkoda na to miejsca. Z kolei jeden z Czytelników zaproponował, by pójść o krok dalej i publikować wieloczęściowe poradniki, dotyczące jednej gry.

Dostosowując się do tych żądań, uruchomiłem dział DZIADKU, JAK GRZEBAĆ W..., którego pierwszy odcinek (dotyczący Quake'a), mogliście podziwiać już w numerze 9/96, a drugi w tym numerze. I tutaj mam dla Was pewną propozycję. Jeśli czujecie „siłę heksagona", sami możecie spróbować napisać odcinek dla początkujących! Warunek jest jeden - rozgrzebywany savegame powinien być na tyle ciekawy, aby jego zmiana mogła nas wszystkich czegoś nauczyć. Oczywiście, najlepsze teksty doczekają się odpowiedniej nagrody.

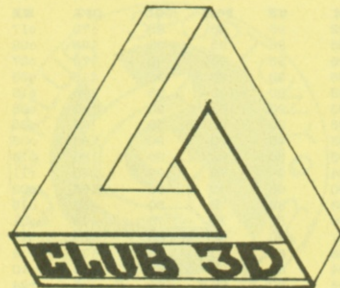
Pytanie 3. Czym kierować się podczas doboru poprawek do numeru?

Tutaj odpowiedzi układały się mniej więcej równo. Część (36%) uznała, że najlepiej wybierać poprawki do jak najpopularniejszych gier, inni (33%) woleliby widzieć przede wszystkim przeróbki nowości, natomiast reszta (31%) kierowałaby się głównie rodzajem SG (im ciekawszy, tym lepiej). I tu nastąpiła dość istotna zmiana - wcześniej w listach większość opowiadała się za poprawkami tylko do nowości, dlatego w DDT umieszczałem głównie takie materiały. Lecz już w ostatnich numerach starałem się nadrobić powstałe zaległości (więcej znanych, starszych gier) i mam nadzieję, że mi się to udało.

Wszystkim, którzy wzięli udział w referendum gorąco dziękuję. Uzyskałem odpowiedzi na kilka istotnych pytań i mam nadzieję, że nasza rubryka będzie dzięki tym informacjom coraz ciekawsza. Czego Wam i sobie życzę w nadchodzącym 07CDh roku, kończąc staropolskim zawołaniem informatyków:

WESOLYCH SWIAT I SZCZESLIWEGO NOWEGO ROKU!

Marcin Wichary



Podły wieczór drańswu, jak powiedział pan Piotruś F. w jednym z występów kabaretowych.

Piszę sobie ten tekst pewnego pięknego, październikowego wieczoru, jeszcze przed Gambleriadą, więc nie mam pojęcia, jak impreza będzie wyglądać. Mam jednak cichą nadzieję, że wszystko pójdzie znakomicie i że będzie dużo dobrego strzelania do kumpli. Piszę te słowa, zanim w kioskach ukazał się numer z pierwszym odcinkiem klubu (11/96), więc nie mam jeszcze żadnych listów od Was. Podejrzewam, iż następny odcinek powstanie na ciepło po targach i będę mógł więcej powiedzieć o poziomie polskich graczy. Od razu sobie zastrzegam - nie jestem Bogiem i nie wszystko musi się mi udawać. Bardzo prawdopodobne, że znajdzie się paru młodych ludzi, którzy dadzą mi słuszny wycisk. Ja jestem tylko półbogiem, przez co tylko połowę czasu mogę spędzać na granie w FPP. Resztę obecnie poświęcam UFO, bo właśnie niedawno oglądałem „ID 4". Film jest taki sobie, ale i tak daje potężną motywację do gry.

Obiecałem, że napiszę trochę więcej o **Jedi Knight**, więc oto spełnienie obietnicy. Wcielamy się znowu w postać Kyla Katarna. Tym razem intryga związana jest z knowaniami niejakiego Jereca, mistrza Ciemnych Jedi. Cała historia toczy się już po zwycięstwie Rebelii pod Endorem, kiedy to młoda Nowa Republika walczy zarówno z zagrożeniami zewnętrznymi, jak i wewnętrznymi. Jerec chce wykorzystać panujący chaos i przejąć władzę. Aby tego dokonać, zamierza pozyskać moc płynącą z tajemniczego Cmentarza Jedi (na którym znajduje się także nasz stary, dobry kumpel Yoda). Do pomocy zwerbował sobie wesołą gromadkę sześciu Ciemnych Jedi. Są to:

Boc - wyposażony w dwa miecze świetlne. Bardzo zuchwały i niebezpieczny przeciwnik.

Sariss - jedyna kobieta w grupie. Spokojna perfekcjonistka. Zadziwia bardzo dużymi umiejętnościami w wykorzystywaniu mocy (zarówno na polu fizycznym, jak i mentalnym).

Maw - jego nielojalność przyprawia Jereca o nieustanny ból brzucha.

Gorc i Pic - bliźniaki Jedi. Są do siebie podobni jak dwie krople wody - Gorc jest dwuipółmetrowym olbrzymem, podczas gdy Pic jest od niego o połowę mniejszy. Walczą jednak w doskonałej symbiozie, uzupełniając się nawzajem.

Yun - najmłodszy z Ciemnych Jedi. Na wszystkie możliwe sposoby stara się zgłębić Ciemną Stronę Mocy. W Jerecu widzi szansę na zrealizowanie swojego celu. Całkowicie nieprzewidywalny w czasie walki, co czyni z niego bardzo niebezpiecznego wroga.

Jak już pewnie wiecie, w grze będzie można zadecydować, po której stronie Mocy zamierzamy się opowiedzieć. W zależności od podjętej decyzji, różnie mogą się potoczyć dalsze losy Kyla. Każda strona ma swoje zalety i wady. Jest to o tyle ważne, iż po każdej wykonanej misji otrzymujemy punkty doświadczenia, które pozwalają na rozwijanie podstawowych umiejętności Jedi. Są to: skakanie na wielkie odległości, widzenie przez ściany, supersiła i telekineza. Ta ostatnia umiejętność oznacza możliwość przenoszenia i przyciągania przedmiotów na odległość. Słyszałem także o możliwości lewitacji. W zależności od wyboru strony napotkamy różne zagadki do rozwiązania i obejrzymy inne wstawki filmowe (LA zapowiada, że wreszcie będą one na wysokim poziomie, w odróżnieniu od wcześniejszych produkcji).

Szczegóły techniczne - na potrzeby Jedi Knight stworzono zupełnie nowy engine 3D. Wszystkie postacie będą polygonowe (czyli w pełni trójwymiarowe) i oczywiście w pełni teksturowane. Przeciwnicy - obok starych, dobrych stormtrooperów pojawią się także AT - ST walkers (zwane „chicken walkers" - dwunożne pojazdy z „Powrotu Jedi"). Widziałem screeny - wyglądają chłodno (cool). Całość ma być w SVGA. Dodatkowo gra dostaje skrzydeł na kartach z dopalaczem 3D.

Dla maniaków gry w sieci przewidziano trzy różne możliwości: tryb deathmachowy, gra w dwóch zespołach oraz tryb Territory Combat, w którym trzeba będzie bronić swojego terytorium przed niecnymi zakusami przeciwników.

Jak widzicie, jest na co czekać. Ta gra może stać się nowym Doomem, bo chyba każdy przyzna, że Quake, mimo swej doskonałości, nie spełnił tego zadania.

[Bardzo dziękuję Dominice Ossolińskiej za nieocenioną pomoc przy tłumaczeniu z niemieckiego. Danke schoen.]

No dobra. Teraz, kiedy wiecie już prawie wszystko na temat najnowszej gry „Lucasów", możemy się zająć trochę starszym produktem 3D Realms. Zgadnijcie, co mam na myśli? Tak - nasz ukochany Duke. Dzisiaj ponudzę troszkę o mapkach robionych, jak to się mówi, „ręcznie". W swojej karierze djuko-maniaka miałem okazję widzieć parę mapek zarówno deathmatchowych, jak i do „normalnej" gry. Jedne były lepsze, inne gorsze, ja postaram się doradzić Wam, jak robić te lepsze [lepiej doradź, jak robić te gorsze - don Pedro].

Aby zrobić dobrą mapkę do Duke'a, trzeba spełnić kilka warunków.

Po pierwsze, primo: należy mieć dokładnie obcykanego Builda (czyli edytor). Oznacza to godziny siedzenia przed monitorem. Trzeba próbować, próbować i jeszcze raz próbować. A jak coś nie wyjdzie, to spróbować jeszcze raz. Poznanie Builda łączy się z dokładnym czytaniem setek plików tekstowych z tzw. „dobrymi radami". No, może trochę przesadziłem z tymi setkami. Jednak do lektur obowiązkowych zaliczam tekst samego mistrza Kena Silvermana, który dość nieźle tłumaczy, jak zrobić bardzo prosty level. Oprócz tego powinniście znaleźć plik „dn3dedit.txt", w którym niejaki Klaus Bauer dokładnie opisuje, jak zrobić dobry etap do gry. Ten plik jest autentycznie gigantyczny, bo ma aż 159 kilo (dla porównania, dwukolumnowy opis w Gamblerze ma około 8 kilo), ale można go uznać za biblię dla maporobów. Jest w nim absolutnie wszystko - od „walktrough" do robienia mapki poczynając, na detalicznych radach jak zrobić każdy efekt kończąc. Ten plik można znaleźć w Internecie.

Po drugie, primo: należy dokładnie oglądać mapki już zrobione przez inne genialne dzieci klawiatury i dżojstika. Trzeba sobie zapuścić edytor i spędzić parę godzin przyglądając się, jak to robią inni. Mimo że Klaus Bauer stwierdza, iż powinno się oglądać oryginalne mapki robione przez 3D Realms, ja nie mam tego samego zdania. To znaczy, wcale nie mówię, że Bogowie skaszanili robotę. Wręcz przeciwnie - jest ona tak doskonała, iż czasami zwykły śmiertelnik nie jest w stanie pojąć ich nadprzyrodzonych zamysłów. Z drugiej strony, zawsze przyjemnie jest poprawić Boga i coś sobie zmienić.

Po trzecie, primo: do robienia mapek należy mieć:

a. dużo dobrych chęci,

b. dużo wolnego czasu (nad jedną mapką siedziałem miesiąc i jeszcze jej nie skończyłem),

c. dużo wyobraźni przestrzennej.

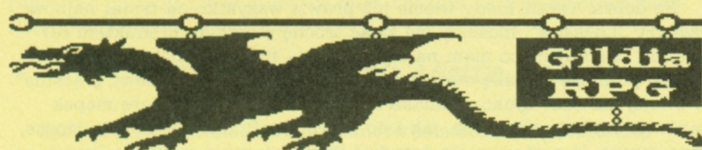
A teraz kilka małych tipsów:

- Spróbujcie zrobić mapkę Waszego domu. Choć nie został zaprojektowany dla grupki maniaków strzelających do siebie z bazooki, nie ma nic przyjemniejszego niż rozwalenie kumpla we własnej kuchni.
- Korzystajcie z gotowych mapek. Mam na myśli plany domów, drukowane w takich pismach jak chociażby Murator. Nieocenionym skarbem jest kilka archiwalnych numerów Architektury.
- Jeszcze raz powtarzam - dobra mapka to wyważona mapka. Nie ma nic gorszego niż jakieś tajne pomieszczenie, w którym znajduje się mnóstwo broni. Cienkie są także mapki, w których broń jest na każdym zakręcie (i mówię to o RPG, proszę Pana!!!). Są jednak od tego wyjątki, jak np.: genialna mapka „mancar2.map" dostępna na pakiecie „Nuke it".
- Zróbcie sobie mapkę, na której nie ma broni innej niż shotguny, chainguny, pipebomby i ewentualnie laser trip bomby. Zapewniam Was, że gra bez ciężkiej artylerii jest też bardzo przyjemna.
- Nie róbcie zbyt wielu pięter. Raz, że sobie z nimi potem nie poradzicie. Dwa, że Build sobie z nimi nie poradzi. Lubi się zawiesić.
- Cieniowanie = podstawa atmosfery. Bez cieni etap nie będzie miał żadnej atmosfery. Wszystko będzie jednakowe i płaskie. Uwzględnijcie to przy robieniu mapek.

Na tym kończę, mając nadzieję, że w przyszłym klubie będę mógł odpowiedzieć na Wasze listy. Postaram się także napisać coś o Terminator - SkyNet (tak się to poprawnie pisze; sprawdziłem w oryginalnej instrukcji do pierwszego Terminatora).

Pozdrawiam

levellord Zooltar
zooltar@lupus.waw.pl



Witam w kolejnym wydaniu Gildii. Dzisiaj prawie cały odcinek powstał dzięki korespondencji Arka Kriszpina. Chwała mu za to! Sami zobaczcie, że jest za co chwalić. Przypominam raz jeszcze, abyście pisali o swoich rolplejowych preferencjach i postarali się wymyślić swój ideał RPG. A teraz czas na konkursy.

KONKURSY

Rozwiązanie konkursu z numeru 10/96:

1. Firma Blue Byte wydała grę pod tytułem Albion.

2. Fałszywe zdanie brzmi: „W grze Magic Candle użyto systemu 3D".

3. Spadek w postaci wielkiego, tajemniczego domu otrzymujemy w grze Legacy.

4. Niekomputerowy system role-playing, oparty na twórczości Lovecrafta, to Zew Cthulhu.

5. Przyjazną rasą zamieszkującą jeden z poziomów w grze EoB są krasnoludy.

6. Prawidłowe tytuły to: Eye of the Beholder, Master of Magic, Lands of Lore, Ishar, Might and Magic.

I następny konkurs. W tym miesiącu osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów, otrzyma grę Entomorph firmy SSI.

Pytania za 1 punkt:

1. Jak brzmi pełny tytuł gry Ishar 3?

2. Jaka firma stworzyła grę Diablo?

3. Z jakiej gry pochodzą postacie: Thera i Shadowlord?

Pytania za 2 punkty:

4. Wskaż, która z wymienionych gier nie istnieje: Crystals of Arborea, Dark Sun, Wizard of the Wind, Shadowcaster.

5. Jak brzmi tytuł pierwszej polskiej gry role-playing wydanej na CD?

6. Podaj trzy tytuły gier role-playing, w których występuje słowo „dungeon".

LISTY

Oto spis artykułów o grach role-playing, drukowanych w Gamblerze, nadesłany przez Arka Kriszpina (patrz tabela obok).

TYTUŁ	FIRMA	ROK	GR	POM	OGŁ	OPR	NR
Eye of the Beholder 2	SSI/Virgin	1992	95	95	95	170	o17
Dungeon Master	FTL/Psygnosis	1988	95	95	90	165	o02
Stonekeep	Interplay	1995	95	90	90	175	o27
Yendorian Tales	Smithware	1996	95	90	90	115	o33
Might and Magic 5	New World Computing	1993	90	100	95	190	o13
Perihelion	Psygnosis	1993	90	100	90	180	o08
Dungeon Master 2	FTL/Interplay	1995	90	95	90	180	o25
Ishar 2	Silmarils	1993	90	90	90	185	o03
Might and Magic 4	New World Computing	1993	90	90	90	180	o13
Ishar 3	Silmarils	1994	90	70	90	185	r11
Captive	Mindscape	1990	85	90	85	155	o02
Lands of Lore	Westwood/Virgin	1993	85	75	80	160	o15
Swords of Xeen	New World Computing	1995	85	70	75	140	o31
Might and Magic 3	New World Computing	1991	80	90	80	150	o13
Unlimited Adventures	SSI	1993	80	90	80	130	r12
Ravenloft	SSI	1994	80	80	80	170	o10
Thunderscape	SSI	1995	80	80	80	160	r24
Eye of the Beholder	SSI/Virgin	1990	80	80	80	150	o17
Ravenloft 2	SSI	1995	80	70	75	160	o22
Mordor	MakeItSo	1995	80	75	65	40	r26
Wizard	Psygnosis	1994	70	50	60	120	r06
Blade of Destiny	Attic/US Gold	1992	65	90	70	145	o17
Menzoberranzan	Dreamforge/SSI	1994	65	60	65	115	o16
Eye of the Beholder 3	SSI/Virgin	1993	60	55	65	160	o17
Crystal Dragon	Black Legend	1995	55	50	55	105	r19
Legacy	MicroProse	1993	100	100	95	185	o04
Shadow Caster	Origin/Raven	1993	100	90	90	160	o06
Ultima Underworld	Origin/EA	1992	95	95	90	145	o08
Anvil of Dawn	New World Computing	1995	95	80	90	170	o29
Ultima Underworld 2	Origin/EA	1992	90	90	90	170	o08
System Shock	Origin	1994	90	80	85	165	r13
Dungeon Hack	SSI	1993	90	75	85	165	o03
Robinson's Requiem	Silmarils	1995	75	99	90	140	o21
Elder Scrolls: Arena	Bethesda	1994	75	70	70	155	o11
Corporation	Core Design	1990	70	85	75	135	o04
Legends of Valour	US Gold	1991	60	70	70	140	o18
Deathkeep	SSI	1996	15	75	20	80	r33
Bloodnet	MicroProse	1993	90	90	90	170	r04
Heimdall 2	8th Day	1994	90	90	85	150	r09
Quest for Glory 3	Sierra	1993	90	70	80	175	r03
Dark Sun	SSI	1993	90	70	80	160	o10
Lords of Chaos	Blade	1991	85	70	75	145	o03
Albion	Blue Byte	1996	80	85	85	165	r34
Quest for Glory 4	Sierra	1993	80	70	85	185	o11
Burn Time	Max Design	1994	80	90	80	155	r18
Ultima 7	Origin	1992	80	70	80	155	r05
Entomorph	SSI/Mindscape	1995	75	80	80	170	r27
Lords of Midnight	Domark	1995	75	70	70	120	o27
Druid	Sir-Tech	1995	70	80	80	180	o29
Dark Sun 2	SSI	1994	70	65	65	135	r14
Shadowlands	Domark	1992	65	85	75	155	o03
Magic Candle 2	Mindcraft	1991	65	90	70	120	o18
Magic Candle 3	Mindcraft	1992	65	90	70	120	o18
Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	1993	65	75	70	135	o14
Red Crystal	QQP	1993	60	70	70	135	r09
Darklands	MicroProse	1993	60	100	65	110	o14

Czasami recenzja swoje, a opis swoje (chodzi mi o oceny), dlatego za ważniejsze uznawałem oceny pochodzące z opisu. Legenda: GR - grywalność, POM - pomysł, OGŁ - ogółem, OPR - oprawa (razem dźwięk i grafika), NR - numer Gamblera, r - recenzja, o - opis.

NPC spotkane w MENZOBERRANZAN:

1. Baldassar: HUMAN MALE, FIGHTER, STR 17, DEX 13, CON 14, INT 12, WIS 14, CHAR 11, HP 30, LEVEL 4.

Spotkamy go na początku gry. Póki co, warto go zabrać.

2. Drizzt: DROW MALE, RANGER, STR 13, DEX 20, CON 15, INT 17, WIS 17, CHAR 14, HP 92, LEVEL 15.

Marzenie. Moi ludkowie, którzy przeszli przez wszystkie trzy części Beholdera nie mieli takiego doświadczenia. To bardzo wartościowa postać - to o nią chodziło Ciemnym Elfom podczas najazdu na wioskę. Wcielając Drizzta do drużyny należy pamiętać, że w końcu ją jednak opuści (nie z własnej woli).

3. Vonar: KENKU MALE, FIGHTER/MAGE/THIEF, STR 16, DEX 18, CON 15, INT 13, WIS 13, CHAR 11, HP 34, LEVEL 5/4/4.

Zbyt wiele klas łączy w sobie, by mógł być postacią wartościową. Zresztą Vonara drużyna spotka jeszcze raz podczas wędrówki.

4. Manahath: HUMAN MALE, FIGHTER, STR 18/52, DEX 14, CON 17, INT 14, WIS 15, CHAR 13, HP 52, LEVEL 5.

Spotkanie Manahatha to dobry moment na zwolnienie Baldassara.

5. Boremorak: DWARF MALE, CLERIC, STR 17, DEX 13, CON 16, INT 11, WIS 16, CHAR 14, HP 28, LEVEL 5.

Jest troszku szalony...

6. Azarell: ELF FEMALE, FIGHTER, STR 18/50, DEX 17, CON 14, INT 15, WIS 15, CHAR 12, HP 48, LEVEL 6.

To po nią wracałem, kiedy Drizzt opuścił drużynę. Zaznaczam, że wcześniej z nią nie rozmawiałem. Na Azarell trzeba mieć pilne baczenie, bo raz zrobiła wredny numer, zamieniając się w jakąś z piekła rodem bestię. Niestety (RESTORE) drugi raz już tego nie powtórzyła i nie pamiętam, o co jej szło. [Wydaje mi się, iż nie został tu uwzględniony pewien troll, który przyłącza się do drużyny w wiosce trolli - EM].

NPC spotkane w Eye of the Beholder 3:

1. Isharn: DWARF MALE, FIGHTER/THIEF, STR 16, INT 10, WIS 15, DEX 15, CON 17, CHAR 12, HP 71, LEVEL 8/8.

Można go spotkać w Mauzoleum, kiedy podczas odpoczynku próbuje okraść drużynę.

2. Dalmair: HALF-ELF MALE, RANGER, STR 18/52, INT 13, WIS 15, DEX 17, CON 15, CHAR 13, HP 83, LEVEL 9.

Ma wkurzającą manię zamieniania się w tygrysa pod wpływem ran.

3. Rex: SAURIAL MALE, CLERIC, STR 17, INT 13, WIS 15, DEX 16, CON 12, CHAR 14 HP 50, LEVEL 9.

Polecany jako piąta postać (z młotkiem samopowrotkiem w ręku).

4. Father Jon: HALF-ELF MALE, CLERIC/MAGE, STR 15, INT 16, WIS 16, DEX 16, CON 14, CHAR 14, HP 40, LEVEL 10/10.

To postać numer 6 do drużyny.

5. Bugenius: SPRITE MALE(?), MAGE, STR 10, INT 18, WIS 10, DEX 17, CON 15, CHAR 17, HP 40, LEVEL 10.

Do zaakceptowania. [Z tego, co pamiętam, ma cenny pierścień - EM].

6. Tabitha: HUMAN FEMALE, PALADIN, STR 18/65, INT 15, WIS 14, DEX 16, CON 16, CHAR 18, HP 92, LEVEL 10.

Jak ktoś chce, ale można ją spotkać już bardzo blisko końca.

Arek Kriszpin

OSTATNIE SŁOWO

Ostatnie w tym miesiącu, a nie w ogóle, zaznaczam. Przede wszystkim, chciałbym podziękować Arkowi, który odwalił kawał dobrej roboty w tym numerze Gildii. W nagrodę posyłam mu grę **Thunderscape** firmy SSI, a wszystkich Was zachęcam do korespondowania z Gildią. Jakoś wysechł nam strumyczek pytań i odpowiedzi dotyczących konkretnych problemów. Podejrzewam, iż trochę winna jest nasza, zbyt powolna, reakcja na Wasze listy. Ale taki mamy cykl wydawniczy... Zresztą, cierpliwość jest cnotą, którą warto rozwijać...

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus



Klub sportowy bez sponsorów nie ma racji bytu. W dzisiejszych czasach powyższe stwierdzenie jest równie oczywiste jak to, że woda jest mokra, a dwa plus dwa równa się cztery. A ponieważ słowa te nie dotyczą organizacyj-no-sportowo-popularyzatorskiego tworu, jakim jest KS Gambler, pora odwołać się do paragrafu drugiego „Generalnej Umowy Sponsorskiej", zawartej 17 września 1996 r. między czasopismem Gambler oraz Klubem Sportowym Gambler (patrz Gambler 11/96) i wprowadzić w życie jego ustalenia. Na wniosek Rady Klubu pierwsze fundusze od sponsorów zostały skierowane na potrzeby sekcji piłkarskiej.

Rozporządzający darami sponsorów
Kristoff

Sekcja piłkarska

Konkurs: „Łyk historii"

Nazwa brzmi tak, a nie inaczej, ponieważ motywem przewodnim „Łyku hisorii" jest tytuł-legenda komputerowego piłkarstwa: **Kick Off.** Choć, aby wspomnieć pierwszą część tej gry, trzeba się cofnąć o dobrych kilka lat, zapewne nikt nie będzie miał problemu z rozwiązaniem konkursu.

Zasady. Należy prawidłowo wypełnić tabelkę, wyciąć ją, przykleić na kartkę pocztową (lub przepisać na kartkę pocztową) i przysłać pod adresem redakcji Gamblera do dnia 20 grudnia 1996 r. (obowiązuje data stempla pocztowego). Nazwisko zwycięzcy zostanie wylosowane spośród tych, którzy nadeślą odpowiedzi na kartkach pocztowych i podane do wiadomości w numerze 2/97 Gamblera.

Sponsor: **IPS Computer Group**
Nagroda: **Kick Off '96**
Platforma: **PC CD-ROM** (istnieje też wersja na Amigę!)

Tytuł	Numer chronologiczny (1 - gra najstarsza, 7 - gra najmłodsza)	Autor (imię i nazwisko)	Producent
Kick Off			
Kick Off 2			
Kick Off 3			
Kick Off '96			
Player Manager			
Player Manager 2			
Goal			

Przykład wypełnienia tabelki:

Tytuł	Numer chronologiczny	Autor	Producent
Civilization	1	Sid Meier	MicroProse
Civilization II	2	Sid Meier	MicroProse

Krist-off

FIFA Soccer – taktyki zwycięstwa

FIFA Soccer jest, moim zdaniem, jednym z najlepszych symulatorów gry w piłkę nożną. Spędziłem nad nim długie godziny i mogę powiedzieć, że doszedłem do perfekcji. Poniżej chciałbym przedstawić kilka praktycznych porad, dzięki którym mecz Brazylia-Polska będzie można wygrać 0:5 w czasie 30 minut. Zanim jednak zastosujesz te wskazówki w grze, spędź trochę czasu na treningach. Doszlifowanie techniki na pewno Ci nie zaszkodzi.

A teraz kilka konkretnych sposobów na zwycięstwo:

1. Gdy grasz zdecydowanie lepszym zespołem możesz łatwo strzelać gole z tzw. „rajdów". Po prostu biegnij slalomem w kierunku bramki z wciśniętym klawiszem strzału i puść go, gdy ominiesz wszystkich obrońców. Gol jest wtedy prawie pewny, a w dodatku widowiskowy.

2. Rajd możesz też wykorzystać do przeniesienia piłki w okolice bramki, trzymając - w zależności od czynności, którą chcesz wykonać na końcu - klawisz podania lub lobowania.

3. Zawodnik zawsze lobuje i podaje (na poziomie SEMI PRO) bezbłędnie. Można to łatwo wykorzystać do „założenia siaty" przeciwnikowi. Podchodzisz zawodnikiem do linii końcowej boiska i lobujesz w kierunku bramki. Piłka idealnie wpada napastnikowi na głowę i... bramka teoretycznie prawie murowana, ale niezwykle często w takich sytuacjach trafia się w poprzeczkę lub słupek.

4. Zawsze dużo podawaj - podania trafiają idealnie, więc można je wykonywać niemal z każdej pozycji. Ładne podanie do napastnika w okolicach bramki i już jest 1:0.

5. Od bramki najlepiej piłkę wyrzucać, a nie wykopywać - nie ma wtedy ryzyka przejęcia zagrania przez przeciwnika, zaś obrońca, który otrzyma wyrzuconą piłkę, z pewnością jej nie straci.

6. W obronie, jeśli nie jesteś zbyt dobry, możesz zostawić inicjatywę graczom sterowanym przez komputer. Twoi obrońcy sami potrafią odebrać piłkę przeciwnikowi.

7. Jeśli wolisz kierować obrońcami sam, używaj wślizgów - są bardzo skuteczne.

8. Podczas wyboru szyku i taktyk, o ile nie masz własnych specjalnych upodobań, pozostaw ustawienie wyjściowe. Jest ono przystosowane do składu drużyny.

Większość tych wskazówek dotyczy trybu SEMI PRO, na którym, jak myślę, większość z Was gra. Wskazówki dla trybu PRO - za miesiąc.

cyBorg

Najlepszy polski piłkarz roku

KS Gambler zajmuje się głównie sportem wirtualnym, ale jego Szanowni Prezesi, podobnie jak większość komputerowych sportowców, żywo kibicują też wydarzeniom tenisowym, kolarskim, koszykarskim, siatkarskim i innym oraz oczywiście - futbolowym. Nie tylko przed telewizorami, ale i na stadionach oraz halach oglądamy naszych idoli i wiernie ich dopingujemy, co polecamy wszystkim naszym klubowiczom, bo bez pełnych trybun nie będzie odrodzenia polskiego sportu.

Ponieważ zbliża się koniec roku, postanowiliśmy zaproponować wszystkim wybór Piłkarza Roku. Aby wziąć udział w naszym plebiscycie, należy wypełnić wydrukowany tu kupon i przesłać do redakcji nie później niż do dnia 20 grudnia 1996. Głosujemy tylko na piłkarzy polskich, grających w klubach krajowych lub zagranicznych. Prosimy też, abyście osądzali ich grę tylko w roku 1996, a nie całokształt kariery. Wśród uczestników konkursu rozlosujemy grę **Striker '96**, ufundowaną przez firmę **CD Projekt** (Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. (0-22) 25-07-03), **roczną prenumeratę Gamblera CD** oraz **roczną prenumeratę Gamblera**. Piłkarz Roku w głosowaniu Czytelników KS Gambler zostanie ogłoszony w Gamblerze 2/97.

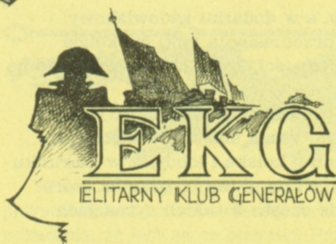
Honorowy prezes KS Gambler
Alex

KS Gambler – piłkarz roku

Imię i nazwisko ....

Adres (kod, miasto, ulica) ....

Uważam, że piłkarzem roku 1996 jest: ....



Motto:

– Będziemy musieli cię rozstrzelać – rzekł starszy szeregowy Wintergreen.

– My? Od kiedy jesteś po ich stronie?

– A mam być po twojej stronie, jak cię będą rozstrzeliwać?

Joseph Heller, Paragraf 22

K... wasza mać, moi drodzy kaprale, że przywitam was tak po naszemu, żołniersku, z humorem i swadą. W oparciu o załącznik 100/69-24, wydany do oświadczenia G11/96 na mocy właściwych ustaw tyczących organizacji Tajnej Komórki Operacyjnej przy Kolegium Połączonych Sztabów przedstawia się rozkaz, co następuje: Każden jeden kapral może zabezpieczyć sobie przyszłość generała. Wystarczy jedynie uważnie przewentylować każden konkurs i przysłać prawidłowe odpowiedzi. Będą one honorowane promocją na następny stopień trudnej żołnierskiej służby (szczegóły, patrz: nr 11/96). Nagrody będą. Listy do generalicji nagradzane będą również. Podpisano:

marszałek polny Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KONKURS

W dzisiejszym konkursie nagrodą jest gra **Command&Conquer**, ufundowana przez IPS Computer Group. W wypadku, kiedy na wszystkie pytania prawidłowo odpowie więcej osób, odbędzie się losowanie (promocję na stopień sierżanta otrzymają wszyscy, którzy odpowiedzą bezbłędnie).

1. W jakim okresie historycznym toczy się akcja gry History Line?
2. Smoki rodzą się w Czarnej Wieży, a feniksy w Czerwonej Wieży. O jaką grę chodzi?
3. Hanging Gardens, Colossus, Pyramids. W jakich grach możemy stworzyć te budowle?
4. W tej politycznej grze strategicznej firmy Merit Studios wcielasz się w postać prezydenta USA. Jak brzmi jej tytuł?
5. Wymień trzy gry z serii Battleground.

Ponieważ nie mam jeszcze żadnej korespondencji od Was, więc w tym miesiącu przedstawię spis gier strategicznych, jakie można dostać na naszym rynku (oczywiście, jest to spis niekompletny, sam dokonałem wyboru).

Battle Isle – Blue Byte – cena 28 złotych. Pierwsza część słynnego cyklu strategii. Dla początkujących generałów doskonała zabawa, zwłaszcza jeżeli nie zwraca się szczególnej uwagi na oprawę dźwiękową i graficzną. Gra składa się z 30 kampanii o rosnącym stopniu trudności. Ocena: 3. Sprzedaż: MarkSoft, ulica Perzyńskiego 2, tel. 663-93-90.

Civilization 2 – MicroProse – cena 134 złote. Długo oczekiwana kontynuacja kultowej Cywilizacji zawiodła graczy. Nastroju nie mogą poprawić nawet bajery graficzno-muzyczne. Gdyby nie wiązano z nią tak wielkich nadziei, mogłaby być sukcesem. A tak jednak: porażka. Ocena: 2. Sprzedaż: IPS Computer Group, ulica Okrężna 3, tel. 642-27-66.

Command&Conquer + Covert Operations – Virgin – cena 160 złotych. Legendarna już gra, która podbiła błyskawicznie świat. Dodatkowe misje to wyzwanie nawet dla zaawansowanych strategów. Jednak inteligencja komputera pozostawia sporo do życzenia. Ocena: 4. Sprzedaż: IPS Computer Group, ulica Okrężna 3, tel. 642-27-66.

Conquest of the New World – Interplay – cena 149 złotych. Jako europejscy osadnicy przybywamy cywilizować Nowy Świat. Budujemy, walczymy, odkrywamy. Bez szybkiego Pentium nie ma co marzyć o dobrej zabawie. Recenzent Gamblera zawiesił na tej grze psy, przez co naraził się wielu osobom. Ocena: 2. Sprzedaż: DMG, ulica Grzybowska 39, tel. 620-82-99.

Heroes of Might and Magic – New World Computing – cena 145 złotych. Wspaniała strategiczna gra fantasy z dołączonym kultowym kiedyś programem King's Bounty. Rewelacyjna oprawa graficzna, dość wysoka inteligencja komputera. Uwaga: należy kupować tylko wersję pod Windows 95, w której istnieje możliwość tworzenia własnych scenariuszy. Ocena: 5. Sprzedaż: DMG, ulica Grzybowska 39, tel. 620-82-99.

High Seas Trader – Impressions – cena 73 złote. Jako dowódca statku handlowego rozbijasz się po morzach i oceanach świata, zarabiając pieniądze i zdobywając prestiż. Gra wspaniała na kilka długich wieczorów, niestety z biegiem czasu staje się coraz bardziej nudna. Zaletami są prosty interfejs i świetnie rozwiązane opcje handlowe. Ocena: 3. Sprzedaż: DMG, ulica Grzybowska 39, tel. 620-82-99.

Lords of the Realm – Impressions – cena 79 złotych. Bierzesz udział w bitwie o średniowieczną Anglię. Uprawiasz pola, hodujesz zwierzęta, dbasz o morale ludności, poza tym budujesz zamki, powołujesz armie, wynajmujesz najemników i walczysz z komputerowymi wrogami. Logika tej gry pozostawia sporo do życzenia, ale zabawa jest jednak całkiem niezgorsza. Ocena: 3. Sprzedaż: DMG, ulica Grzybowska 39, tel. 620-82-99.

Machiavelli – MicroProse – cena 87 złotych. Jako jeden z weneckich kupców handlujesz z całym znanym w średniowieczu światem, walczysz z konkurencją, przekupujesz urzędników, dążysz do wybrania zaufanego papieża i doży. Gra niestety ma wady logiczne (chodzi o zyski handlowe), poza tym po pewnym czasie staje się nużąca. Ocena: 2. Sprzedaż: IPS Computer Group, ulica Okrężna 3, tel. 642-27-66.

Offensive – Ocean – cena 135 złotych. Walki na froncie zachodnim w latach 1944–1945, zrealizowane w konwencji C&C. Jak widać na tym przykładzie, aby móc nie wystarczy chcieć. Ta gra to jedno ogromne nieporozumienie: fatalne sterowanie, mało urozmaicone misje, brak opcji gospodarczych. Ocena: 1. Sprzedaż: DMG, ulica Grzybowska 39, tel. 620-82-99.

This Means War! – MicroProse – cena 134 złote. Strategia wojenna w stylu C&C czy Dune 2. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Do dyspozycji masz sporą liczbę jednostek; wprowadzono opcje gospodarcze, a nawet wywiad i kontrwywiad. Jednak fatalny interfejs użytkownika skutecznie odstraszył recenzenta Gamblera. Ocena: 2. Sprzedaż: IPS Computer Group, ulica Okrężna 3, tel. 642-27-66.

Warcraft 2 – Blizzard – cena 145 złotych. Command&Conquer w świecie fantasy. Piękna grafika w SVGA, duża inteligencja komputera, zróżnicowanie i komplikacja misji oraz edytor map to zalety tego programu. Z powodu rozgrywania akcji w czasie rzeczywistym, znacznie jest utrudnione korzystanie z bogactwa opcji (czary!). Dodatkowe misje zatytułowane Beyond the Dark Portal kosztują 79 złotych i są dużo, dużo trudniejsze od wersji podstawowej. Ocena: 4. Sprzedaż: DMG, ulica Grzybowska 39, tel. 620-82-99.

Warlords 2 Deluxe – SSG – cena 157 złotych. Gra włączona do Megapaku 5, a więc za wymienioną cenę dostajecie jeszcze 9 innych gier. Doskonała strategia, której akcja toczy się w wielu światach (fantasy, horror, science-fiction). Do wyboru około 60 scenariuszy plus możliwość tworzenia własnych map i jednostek. Ocena: 4. Sprzedaż: CD Projekt, ulica Indyjska 25a, tel. 25-07-03.

Z – Virgin – cena 134 złote. Gra w stylu C&C, ale wymagająca o wiele szybszego myślenia. Seek and destroy! – opinie wśród fachowców są bardzo podzielone, od entuzjastycznych po dołujące. Ocena: 3. Sprzedaż: IPS Computer Group, ulica Okrężna 3, tel. 642-27-66.

Podany wyżej spis to tylko kropla w strategicznym morzu, ale na razie brak miejsca nie pozwala na kontynuację. Może zrobię to w następnych odcinkach EKG. Przypominam o trwającym jeszcze 5 miesięcy konkursie na Najlepszą Strategię Wszechczasów. Jeżeli chcecie wziąć udział w losowaniu, wypełnijcie zamieszczony tu kupon i wyślijcie w kopercie lub na kartce pocztowej.

Czekam na listy od Was, moi mili kaprale (a mam nadzieję, że w przyszłości oficerowie) i przypominam: to, jak będzie wyglądał Elitarny Klub Generałów, zależy tylko od Was. Proponuję, abyście przeczytali (kto tego jeszcze nie zrobił) odcinek z numeru 11/96 – dowiecie się, czego mniej więcej od Was oczekuję. Do zobaczenia w Nowym Roku i niech Wasze karabiny nigdy nie rdzewieją!

marszałek polny Bócevau
(w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów)

ANKIETA EKG

Imię i nazwisko ....

....

....

Adres ....

....

....

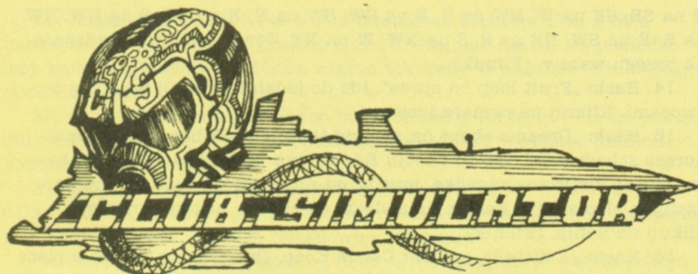
Ulubiona gra strategiczna ....

....

....

....

....



Khe... Witam Szanownych Czytelników w kolejnej edycji Klubu Symulatorów. Na początek trochę na temat mojego opisu **Grand Prix 2** i wydarzeń, jakie wywołał. Otóż Szanowny Kolega redaktor RooS z „Top Secretu" poczuł się zobligowany do napisania kilku słów na ten temat. Facet zarzuca mi, że jeździłem na trudności Rookie z włączonymi wszystkimi ułatwieniami. Drogi panie, bez urazy, ale to co widnieje na screenach, to żaden dowód - tak łatwiej było je ściągnąć. Oświadczam, że (mogę przedstawić świadków) grałem na trudności PRO, jako jedyne ułatwienie stosując automatyczną skrzynię biegów. NIGDY NIE STOSOWAŁEM AUTOMATYCZNYCH HAMULCÓW, gdyż z nimi w ogóle nie da się szybko jeździć, „Herr" RooS. Nie wiedzieliśmy o tym? Jak mi przykro... Zmieniałem ustawienia spojlerów, przełożenia skrzyni itp. - o czym napisałem w tekście. Trochę czasu zajęło mi znalezienie „mojego" ustawienia bolidu.

I jeszcze o realizmie w GP2. Dlaczego każdy samochód zachowuje się tak samo, niezależnie czy to Ferrari, czy np. Williams Renault lub nawet któryś ze słabszych stajni? W rzeczywistości bardzo wiele znaczą różnice w osiągach jednostek napędowych Forda, Mercedesa, Renaulta czy Ferrari. TEGO BRAK! GDZIE TEN CHOLERNY REALIZM, panie RooS?

Inna sprawa że, jak wspomniałem w tekście, najważniejsza dla mnie była prędkość na zakrętach, więc wychodziłem z nich szybciej niż komputerowi przeciwnicy, wyprzedzając ich na początkowych odcinkach prostych. Potem zwyczajnie obserwowałem w lusterkach, co się dzieje i zajeżdżałem im drogę. Niewątpliwie, byłem za wolny, aby sprostać komputerowi. Ale za to szybciej pokonywałem zakręty i na nich głównie doganiałem przeciwników. Czyżby o takim rozwiązaniu nie słyszał RooS, wielki fan Formuły 1? Nie pamięta awantury między Prostem a Senną, po pamiętnym wyścigu w Adelajdzie?

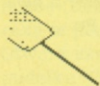
A co do samochodów wjeżdżających w d..., zdarza się to w zasadzie tylko na pierwszym zakręcie wyścigu. Wtedy po starcie na trasie znajduje się wiele samochodów i jak w życiu, kilka zawsze wypada z toru. To fakt Panie RooS, choćbyś nie wiem co napisał. Takie jest ŻYCIE. Chyba że to „przeoczyłeś", oglądając te swoje transmisje z wyścigów.

A co do wrażeń z jazdy w Grand Prix 2, to może są - dla posiadacza malucha, lub innego temu podobnego wehikułu, dla którego prędkość 100 czy 130 km/h jest nieprzekraczalną barierą (tu mam pytanie, czym jeździsz? Nie sądzę, żebyś miał szybki samochód, bo wtedy wiedziałbyś, czego brakuje w GP2 - ale, może się mylę). Prawdziwe wrażenia to naprawdę szybka jazda, powyżej 160-180 km/h, ale o tym może kiedy indziej; zawsze możemy spotkać się na drodze i sprawdzić, co każdy z nas potrafi, nie z joyem i klawiaturą w rękach, bo tu każdy może się mądrzyć i rżnąć „twardziela", ale naprawdę, w rzeczywistości. Tak, niniejszym rzucam Ci rękawicę, czekam, czy starczy Ci odwagi, aby ją podnieść. Jakby co, zgłoś się do Aleksa, on Cię ze mną skontaktuje, Herr RooS. Wszędzie, o każdym czasie. Zobaczymy, kto tu jest lamerem... [zabijcie go, pułkowniku Kozlowski! - don Pedro].

I jeszcze na temat realizmu w AH-64D. Oczywiście podtrzymuję zdanie, że im więcej realizmu, tym lepszy symulator. Za to dałbym się pokroić, ale takich zatwardziałych symulatorowców jest niewielu, więc pod kątem tych innych graczy spojrzałem na AH-64D. A poza tym i tak nikt nie będzie w stanie kontrolować tej maszyny w grze tak, jak w rzeczywistości. Z tym chyba każdy człowiek w pełni władz umysłowych się zgodzi.

To już wszystko, co „leżało mi na zgięciach". Bardzo nie lubię, jak ktoś stawia mi nieuzasadnione zarzuty. A teraz przejdźmy to rzeczy weselszych. Standardowo kilka kilo „mięcha".

Ogłoszenie



Sprzedam mucholikwidator półautomatyczny.

podpisano: Pilot Nightman

Rozwiązanie

Oto odpowiedzi na konkurs z sierpniowego Klubu:
1. Paul Saint-Germaine.
2. 300 stóp.
3. 320×240.
4. Radziecki torpedowy okręt podwodny o napędzie spalinowo-elektrycznym.
5. TIE Fighter jest napędzany dwoma silnikami jonowymi (TIE - Twin Ion Engine).

Nagrodę (symulator z oferty IPS Computer Group) otrzymuje Robert „Nightwolf" Gläsel z Jaworzna.

Ciemna strona mocy

Kolejne pomysły Col. Huntera w dziedzinie pilotowania X-Winga:

„Latając w szeregach Rebelii (X-Wing), dorobiłem się Commandera i Top Ace'a, a jako człek raczej skromny powiem tylko, iż chłopcy z High Command zawsze mogli na mnie polegać [nie ma to jak skromność przez duże „S" - Z.K.]. Muszę też przyznać, że uważam X-Winga za doskonały, bardzo trudny symulator, w którym taktyka oraz planowanie pełnią ważną rolę. Bez nich długo nie polatasz. Grając w tę gierkę opracowałem kilka manewrów, które bardzo często ratowały mnie z opresji:

1. Podejście śruba - manewr ofensywny przeciw imperialom nie wyposażonym w rakiety. Manewr rozpoczynamy ok. 3 km od nadlatującego wroga. Kierujemy się prosto na imperialne myśliwce do chwili, gdy te otworzą ogień. Wówczas wykonujemy prawo- bądź lewoskrętną śrubę względem poprzedniej trajektorii. Tępe imperiale za Chiny Ludowe nie trafią nas wówczas [teraz pozostaje tylko czekać na notę protestacyjną od ambasadora czy innego konsula Chin z powodu obrazy Kraju Środka - Z.K. - ale, co tam!]. Gdy zmniejszymy dystans do 0,1 km, gwałtownie podrywamy lub nurkujemy w zależności od naszego położenia względem wroga. Można przy tym zmniejszyć prędkość. Gdy wykonamy już pętlę, możliwie najciaśniejszą, powinniśmy znaleźć się dokładnie na ogonie wrogiego dywizjonu (oczywiście, jeśli imperial suckers mają rozkazy typu „Attack one target", gdyż w przypadku rozkazów z serii „break and open fire", TIE zdążą się rozpierzchnąć i trzeba uważać, aby nie wpaść w ogień krzyżowy). Co robić, jak jest się na ogonie wroga - każdy wie.

2. Atak na burtę - manewr ofensywny przeciw TIE Bomberom i Assaultom. Uwaga, działa tylko wtedy, gdy bombery atakują określony cel, a nie wiążą ogniem przeciwnika (dowiadujemy się o tym z briefingu). Zaczynamy około 5 km od wroga. Odbijamy w lewo bądź w prawo pod kątem około 15 stopni od frontowej trajektorii. Lecimy nowym kursem do czasu, gdy prawie zrównamy się w poziomie z nadlatującym wrogiem. Wówczas skręcamy, kierując się na burtę nieprzyjaciela. Gdy dolecimy na odległość strzału, naciskamy spust. Atakując w ten sposób, a nie od frontu, unikamy upieczenia „conclusion missile or something like that" i spotkania z milutką kulą przesłuchującą bądź Najwyższym.

3. Ósemka pozioma - manewr defensywny, na okazję z serii „mam pięć TIE na ogonie, Hull Damage a pozostała mi minuta na zniszczenie odległego o 3 km celu". Raz, gdy znalazłem się w podobnej sy uacji, zdołałem tą metodą przemknąć obok ziejącej ogniem Nebulon B Frigate i rozwalić małe pole minowe. Było cool, nie ma co (autoironia)! Sama nazwa sugeruje sposób wykonania. Robimy po prostu ósemkę na full speed. Jeśli zrobimy ją w odpowiednim tempie, nie nadziejemy się na salwy wroga. It's quite simple.

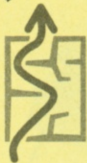
I na koniec małe sprostowanko. W poprzednim liście napisałem, że I.T.T.S. to Inteligence Targeting & Tracking System, podczas gdy w rzeczywistości jest to Interlance Targeting & Tracking System. Sorry za przejęzyczenie."

Col. Hunter

Podsumowanie

Ostatnio dostałem trochę listów, więc jakby się coś ruszyło w tym temacie. Ale pamiętajcie, dobrych materiałów nigdy za dużo. Chyba, że chcecie wspomóc Gildię czy inne takie bzdety. Czołem Żołnierze!

col. Zgred Killer



11TH HOUR (PC CD-ROM)

Grę rozpoczynasz w opuszczonej posiadłości Straufa. W Game Booku znajdziesz plan wszystkich pomieszczeń.

1. Otwórz Game Book. Pojawi się hasło „Winter coat worn for a mixer". Idź do biblioteki i kliknij na butelce z tonikiem, która stoi na kominku. (Filmik).

2. Hasło „Rolling rock, bottle cap". Idź do pokoju Duttona, znajdującego się na I piętrze. Podejdź do kasy. W górnym rzędzie przycisków wciśnij liczbę 25 oraz trzy ostatnie liczby po prawej stronie (5,10,10). W dolnym rzędzie wciśnij cztery ostatnie klawisze po prawej stronie (10,10,1,10). W pokoju odszukaj butelkę szampana na podłodze obok telewizora i kliknij na korku. (Filmik).

3. Następne hasło „Artsy, excited, lecher". Zanim rozwiążesz zagadkę musisz przestawić koniki szachowe - czarne zamienić miejscami z białymi. Koniki stoją w Foyer obok zegara. Przy założeniu, że plansza wygląda w ten sposób:

1			
2	3	4	5
6	7	8	
9	10		

ruchy powinno się wykonać w takiej kolejności: skoczek z pola 1 na 4, potem na 10, na 2 i na 8.

Skoczek z pola 7 na 1, potem na 4, na 10 i na 2. Skoczek z pola 5 na 7, potem na 1, na 4 i na 10. Skoczek z pola 6 na 4, potem na 1, na 7 i na 5. Skoczek z pola 10 na 4, potem na 1 i na 7. Skoczek z pola 2 na 10, potem na 4 i na 1. Skoczek z pola 8 na 2, potem na 10, na 4 i na 6. Skoczek z pola 1 na 4, potem na 10 i na 2. Skoczek z pola 7 na 1, potem na 4 i na 10. Skoczek z pola 6 na 4, potem na 1 i na 7. Skoczek z pola 10 na 4 i na 1. Skoczek z pola 2 na 10, potem na 4 i na 6.

Teraz podejdź do zegara. Kliknij na wahadle - tajemne przejście zaprowadzi Cię do galerii. Zbliż się do obrazu z satyrem i kliknij na nim. (Filmik).

4. Hasło „A Heart Attack Could Put You In The Ground". Trzeba poukładać książki stojące między czaszkami na półce. Zielone książki muszą się znaleźć po lewej stronie, a czerwone po prawej. Przestawiasz książki po dwie, klikając między nimi. Oto, co musisz zrobić: a. kliknij między 2&3, b. kliknij między 5&6, c. kliknij między 8&9, d. kliknij między 1&2.

5. Hasło „BattleGround". Idź po tabletkę leżącą na stole w laboratorium. Udaj się na I piętro do pokoju Duttona, wejdź przez drzwi po lewej do kaplicy, a dalej do laboratorium. Aby dostać tabletkę, musisz zagrać ze Staufem. Celem gry jest przeprowadzenie myszki do pomarańczowego wyjścia (tego po prawej). Przyda się tu Game Book, który może wygrać za Ciebie. Grę uruchamiasz, klikając na machinie stojącej na stole laboratoryjnym. (Filmik).

6. Hasło „Bars Deter Cuckoo Bird". Podejdź do obrazu wiszącego w Foyer naprzeciw zegara i kliknij na ptaku stojącym pod drzewem. (Filmik).

7. Hasło „Modern art flourishes under the sun". Idź do galerii i kliknij na obrazie leżącym pod portretem dziewczynki w niebieskiej sukience. Kolejny raz grasz przeciwko Staufowi. Musisz zablokować przeciwnika, wybierając ostatni możliwy kwadrat. Zegar wybija 8 godzinę. (Długi filmik).

8. Hasło „Skedaddled". Idź do biblioteki i kliknij na biurku. (Filmik).

9. Hasło „Part of the body examined in doctors office". Idź do galerii i kliknij na rzeźbie kobiety leżącej na podłodze. (Filmik).

10. Hasło „Libation for an affectionate puppy called Sounder". Idź do pokoju Duttona i kliknij na butelce szampana, leżącej przy telewizorze.

11. Hasło „Animal Sullied Street". Idź do pokoju bilardowego. Kliknij na kulach bilardowych, a potem na każdej z nich wg poniższego diagramu:

7	8	9
6	4	1
5	2	3

Podejdź do obrazu z psami przy stoliku do pokera i kliknij na seterze. (Filmik).

12. Hasło „JECR VX QCTF...". Idź do Foyer i kliknij na tarczy zegara. (Filmik).

13. Hasło „ZV GOTDY OD MPY...". Idź na piętro, do łazienki. Spójrz na ziemię, będzie tam łamigłówka. Musisz zamienić miejscami pająki - te na górze powinny się znaleźć na dole i vice versa. Zakładając, że plansze przyrównasz do kompasu (N = północ, S = południe etc.), musisz wykonać następujące posunięcia: NE na S, SE na W, W na NE, SW na N, N na SE, SE na W, NW na E, E na SW, SW na N, N na SE, S na NW, NW na E, E na SW, NE na S, S na NW, W na NE. Teraz weź brzytwę leżącą na brzegu wanny. (Filmik).

14. Hasło „Fruit loop on stove". Idź do jadalni i kliknij na obraz z owocami. Kliknij na pomarańczę.

15. Hasło „Dreams about on arming the rebels. What of nocturnal horses schedules?". Idź do pokoju Eda Knoxa. Kliknij na lustrze. Aby rozwiązać lustrzaną zagadkę, musisz od nowa ułożyć lustro z przemieszanych elementów. Następnie podejdź do obrazu nad kominkiem i kliknij na koniu. (Filmik).

16. Hasło „A distant, ancient Castle Keep, this famous Prince a place to sleep, perchance to dream, of an upset teagarden indochine". Idź do bilblioteki i kliknij na obrazie przy teleskopie. (Filmik).

17. Hasło „A man-horse on the fly sounds like a wounded bull's eye". Idź do kaplicy i kliknij na kamiennej tabliczce stojącej przy drzwiach. Aby wygrać grę, musisz połączyć linią ciągłą wszystkie boki trójkąta.

18. Hasło „Put an olive in a stein, mix it up, and get the equivalent of a fool's London subway". Idź do pokoju Duttona i kliknij na telewizorze. (Filmik).

19. Hasło „A vital, instrumental part". Idź do kaplicy i kliknij na organach.

20. Hasło „22233642-736846873". Idź na strych. Czeka Cię zagadka z pociągiem. Musisz ułożyć słowo Stauf, przestawiając odpowiednio wagoniki. Podejdź do stolika z szachownicą i kliknij na białej wieży.

21. Hasło „Light piece from great orchestra". Idź do kaplicy i kliknij na pochodni na ołtarzu. (Filmik).

22. Hasło „Cheesy gadget that sounds larger". Idź do kuchni i kliknij na kolejnej grze. Tym razem musisz poukładać talerze, po dwa w każdym rogu pentagramu. Ponumeruj talerze od 1 do 10, zaczynając od góry (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i wykonaj następujące posunięcia: 6 na 9, 4 na 1, 2 na 7, 8 na 5 i 10 na 3. Kliknij na tarce do sera.

23. Hasło „500=100=0". Idź do laboratorium. Obok butelki leży CD-ROM, na którym musisz kliknąć. (Filmik).

24. Hasło „Blend a teapot shot and the pearlies won't rot". Idź do łazienki i kliknij na paście do zębów leżącej na umywalce.

25. Hasło „Slyness holding shipment in choppe". Idź do Hamilton Temple i kliknij na sześcianie leżącym na szafce. Musisz klikać na następujących liczbach: 4 na prawo od miejsca startu, 1 na prawo, 3 na prawo na górze, 1 poniżej i na prawo (4 i 6 pojawią się same), 2 nad 6 po lewej i 1 zaraz nad 2. Kliknij na gilotynę. (Filmik).

26. Hasło „Poor drainage could still produce a flower". Idź po schodach na górę i spojrzyj na obraz. Kliknij na kwiatku (gardenii).

27. Hasło „Sounds like it got higher from wine". Idź do pokoju Martina Burdena i kliknij na piramidzie leżącej na stoliku. Musisz odcyfrować następujace wyrazy: „unintentionally" oraz „straightforward". Oto, w jakiej kolejności musisz naciskać litery:

a. w pierwszym wyrazie

				13				
			4		6			
		3		7		12		
	14		8		11		5	
15		9		10		2		1

b. w drugim wyrazie

				11				
			5		12			
		4		6		1		
	14		7		2		10	
13		15		8		3		9

Teraz kliknij na róży stojącej na szafce nocnej.

28. Hasło „What kind of jewelry is angrier". Idź do pokoju Julii Heine i kliknij na pudełku z biżuterią. Obrotowa gierka - musisz wykonać następujące ruchy (przy założeniu, że plansza wygląda w ten sposób):

	1	
6		2
5		3
	4	

zamień 3 z 4, zamień 3 z 6, zamień 3 z 5, obróć 6 dwa razy, obróć 5 dwa razy, obróć 4 pięć razy, obróć 3 cztery razy, obróć 2 dwa razy. Po przejściu łamigłówki kliknij na kolczyku leżącym na szafce.

29. Hasło „You might hear a well mannered cockney with a 60's hairstyle". Idź na strych i przejdź przez drewniane drzwi. Na podłodze leży kolejna łamigłówka. Musisz zagrać tak, żeby w plastrze było więcej miodu niż krwi.

30. Hasło „Instrument is sharp but is missing its head". Idź do pokoju muzycznego. Musisz tak poprzestawiać meble, żeby wydostać pianino. Następnie kliknij na harfie.

31. Hasło „A defective truck with a crane makes for a ball-busting ballet". Idź na pierwsze piętro i kliknij na dziadku do orzechów stojącym w korytarzu przed pokojem bilardowym. (Filmik).

32. Hasło „Look at key missing first misprinted label". Idź do pokoju bilardowego i kliknij na gałce ocznej leżącej na stole.

33. Hasło „Disabled cutting edge". Idź do pokoju Temple'a i kliknij na nożu wbitym w ściankę łóżka.

34. Hasło „Paper used in unusual thesis". Idź do pokoju Martiny i kliknij na zakrwawionej części prześcieradła. (Filmik).

35. Hasło „Adroit holding a sharp instrument". Idź do kuchni i kliknij na tasaku wbitym w drzwi. (Filmik).

36. Hasło „A deserted arthropod". Idź do jadalni i kliknij na cieście stojącym na środku. Kolejna rozgrywka przeciwko Staufowi. Aby wygrać, musisz ustawić 4 cukierki w rządku (pionowo, poziomo lub na ukos). Gra się jak w kółko i krzyżyk. (Filmik).

37. Hasło „66326462546264554 66". Kliknij na białym lwie stojącym w korytarzu. (Filmik).

38. Hasło „Drink left at sea". Idź do pokoju Eda Knoxa i kliknij na kieliszku z winem. (Filmik).

39. Hasło „Snake, baby, trap". Idź do pokoju z lalkami. Kliknij na łamigłówce na szafie. Musisz zamienić miejscami gońców czarnych z białymi. Kliknij na podłodze pod półką z figurką baleriny, a następnie kliknij na wielkiej, różowej grzechotce. (Filmik).

40. Hasło „A letter from Greece is quite a number in Rome". Idź do zegara i kliknij na cyfrze 11. (Filmik).

NAGRAJ STAN GRY

41. Hasło „This eight letter word has kst in the middle, in the beginning, and at the end". Idź do biblioteki i kliknij na biurku. Następnie kliknij na piórze i kałamarzu.

Idź do pokoju z lalkami i przejdź przez zapadnię w podłodze. Kliknij na domu lalek. Przed Tobą ostatnia gra ze Staufem. Trzeba ułożyć w rządku swoje kamienie (w dowolnym kierunku) albo przechwycić pięć par kamieni Staufa, co jest łatwiejsze. Jak wygrasz, musisz podjąć decyzję, która zaważy na Twoim losie. Mam nadzieję, że wybierzesz właściwą.

Hombre

Lighthouse - cz. 1 (PC CD-ROM)

Dom

Przesuń krzesło i otwórz szufladę. Przejrzyj dziennik, z pudełka na biurku wyjmij zapalniczkę. Kliknij na automatycznej sekretarce i przesłuchaj wiadomości. Idź w lewo, otwórz małą szufladę i wyjmij z niej kluczyki do samochodu. Weź parasol i torbę z wieszaka. Otwórz drzwi wejściowe. Kluczykami uruchom samochód.

Latarnia

Ze skrzynki wyjmij list, podejdź do drzwi wejściowych. W latarni po lewej stronie znajdziesz klucz, a na podłodze pod jednym z czterech przedmiotów drugi. Idź w prawo, otwórz kłódkę używając pierwszego klucza. Weź łom, potem otwórz skrzynkę z bezpiecznikami. Przestaw trzy dźwignie. Idź i otwórz frontowe drzwi drugim kluczem. Wejdź do środka. Teraz przejdź przez drzwi po lewej stronie. Przeczytaj papiery leżące na ladzie, z lodówki weź butelkę mleka, z oszklonej szafki kompas. Idź do pokoju Amandy, z podłogi podnieś zabawkę. Kliknij na dziecku, daj mu butelkę, kiedy zacznie płakać. Przejrzyj papiery leżące na szafce nocnej, z małego stolika weź zegarek. Wyjdź i zacznij zwiedzać dom. Gdy tylko usłyszysz płacz z pokoju Amandy, wróć tam. Zobaczysz scenę porwania. Na razie nie wchodź w portal.

Udaj się do gabinetu profesora. Kliknij na regale z książkami - ukaże się sejf. Obróć się w lewo i weź z półki: małego, mechanicznego ptaka, muszle, dwa czerwone kamyki. Odwróć się i kliknij na górnej szufladzie. Weź otwieracz do listów. Otwórz kopertę i przeczytaj list. Zapamiętaj liczbę (kombinacja do sejfu 5-18-28). Podejdź do sejfu i otwórz go (5 razy w prawo, 18 w lewo i 28 w prawo. Wyjmij ze środka dokumenty. Otwórz szafkę i kliknij na papierach. Potem kliknij na kolorowym pudełku. Obróć go i kliknij na osce. Pudełko otworzy się i zobaczysz drewniane klocki. Naciskaj kolejno na jasne klocki, zaczynając od góry, od lewej do prawej. Gdy to zrobisz, przesuń jeden z dolnych bloczków - odsłonisz czerwony przycisk. Naciśnij go, a odsłoni się część pudełka z przyciskiem. Kliknij na nim, potem na szarym przycisku i ponownie na dużym, czerwonym guziku. Otworzy się mała szufladka, wyjmij z niej klucz. Ponownie kliknij na czerwonym guziku - otworzy się szufladka. Obróć pudełko, kliknij na brązowym kwadracie. Poprzestawiaj kawałki obrazka, by odtworzyć rysunek z dziennika. Gdy Ci się uda, dostaniesz kartkę papieru pokrytą symbolami - zapisz je. Kliknij na kartce, obróć pudełko i kliknij na osce. Obróć pudełko ponownie, kliknij na szarym przycisku z boku. Ujrzysz kolorowe tabliczki. Kliknij na czterech niebieskich, potem na dolnym symbolu ryby. Teraz - na przycisku wskazanym przez rybę, a później na czterech szarych guzikach i na górnym symbolu ryby. Włóż mały kluczyk w dziurkę i przekręć. Odsłoni się szary dysk.

Zostaw na razie pudełko i idź do laboratorium (kod 8-24-96). Kliknij na biało-czerwonej maszynie. Otwórz panel i włącz maszynę, naciskając przycisk. Teraz kliknij na białym pudełku koło drzwi. Sforsuj zamknięcie łomem i weź zieloną soczewkę. Ze stołu zabierz „smoldering gun", bezpiecznik, czarny przewód. Przeczytaj papiery, potem otwórz panel, wymień zepsuty bezpiecznik na dobry, zmień przewody, podłącz je do guna. Kliknij na centralnej jednostce sterowania i przestaw osiem małych, czarnych przełączników. Pociągnij pierwszą dźwignię. Wejdź na drewniane schody i łomem rozwal zamek. Wejdź na górę. Wymij zieloną soczewkę. Podłącz biały kabel i możesz wyjść z laboratorium. Wyjdź z domu i idź do szopy (tam, skąd wziąłeś łom). Przestaw trzecią dźwignię. Wróć do laboratorium i weź kolejną soczewkę. Kliknij na ekranie komputera. Przestaw drugą dźwignię, aby uruchomić portal i wejdź w niego.

Wieża

Podejdź do pomostu (musisz go poszukać na plaży). Zbieraj wszystkie małe kamyki (najlepiej cztery). Weź butelkę zakopaną w piasku i wyjmij z niej list. Przeczytaj go i zanotuj koordynaty (20N, 118W). Idź na koniec pomostu, podnieś metalową rurkę. Podejdź do wieży, kliknij na małym szarym obszarze na kolumnie. Wetknij rurkę w dziurę. Kliknij na symbolach, użyj konsoli do kontrolowania haka. Gdy uniesiesz dolny hak, opuści się most zwodzony. Idź do góry, do zielonej bramy. Gdy zjawi się metalowy ptak, zatrzymaj się. Wyjmij kluczyk z zabawkowego żołnierzyka i włóż w metalowego ptaka, którego zabrałeś z laboratorium. Użyj go na zegarze z kukułką i kliknij na wahadle. Ptak odleci. Nagraj grę. Musisz działać szybko. Przejdź przez drzwi i podejdź do biurka. Kliknij na malutkiej szufladce w prawym, dolnym rogu biurka. Kliknij na dwóch śrubach, a potem na kawałku drewna. Weź klucz. Teraz zamknij okno kluczem. Możesz chwilkę odpocząć.

Wróć do biurka i otwórz dużą szufladę. Rzuć okiem na akta, weź klucz. Teraz otwórz środkową szufladę i wyjmij dźwignię. Otwórz szufladę z lewej strony u góry. Kliknij w lewym dolnym rogu sterty śmieci, potem w prawym górnym, wreszcie na środku. Weź kawałek metalu. Na kocu otwórz centralną część i wyjmij pergaminy. Małym kluczem otwórz górną szufladę po prawej stronie i weź gwizdek. Przesuń dwie wazy na biurku. Kliknij w miejscu, skąd je przesunąłeś. Weź przedmiot w kształcie żarówki. Kliknij na martwym facecie i zabierz medalion. Zejdź po schodach. Podejdź do człowieka-ptaka. Pociągnie za dźwignię i opadnie krata. Rzuć kamień w jego głowę i szybko w dźwignię. Natychmiast zamknij okno (na klucz). Kliknij na dużym stole, weź klucz, pociski i orzechy. Z małego stolika zabierz pilota. Połóż go na stole ze świdrem i kliknij na urządzeniu. Użyj klucza na orzechach, wymień kabelek. Weź maszynkę i idź do sypialni. Spójrz na drabinę, użyj pilota (najpierw kwadratowy, potem okrągły przycisk). Wejdź po drabinie, weź dwa tryby, kliknij na biurku i zabierz klucz. Weź rączkę wiszącą opodal. Kliknij na panelu sterującym i włóż tryby w maszynerię. Podłącz rączkę, użyj klucza i pociągnij. Pojazd latający zjedzie po rampie. Pokręć korbą 14 razy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kliknij na kokpicie, a potem na brązowym przycisku. Pociągnij dźwignię. Dolecisz do świątyni.

Świątynia

Podejdź do windy i przejdź przez drzwi. Poznasz Lyril. Kliknij na niej dwa razy - powinna wspomnieć o orzechach i pociskach. Daj jej żądane przedmioty. Potem klikaj na niej dotąd, aż powie wszystko. Pokaż jej list znaleziony w butelce na plaży. Kliknij na centralnym ramieniu kontrolnym. Potem kliknij na drewnianej kontrolce i pobaw się dźwigniami. Gdy Lyril wyjdzie, opuść pomieszczenie i idź do pokoju po prawej. Zobaczysz dziwacznego stworka. Dotknij dzwonki z lewej strony, a potem te z prawej. Stwór otworzy oczy. Powtórz manewr z dzwonkami. Przestaw dwie dźwignie. Zadzwoń trzy razy dzwonkami, pociągnij środkową



dźwignię, a później drugą, znajdującą się obok. Weź dysk, który wypadnie i wyjdź z pokoju. Idź do komnaty po lewej stronie. Włóż dysk w niebieskie koło. Gdy naciśniesz guzik, ujrzysz nagranie z Lyril.

Wróć do pokoju sterowania. Jeżeli Lyril tam nie będzie, zapukaj do drzwi. Podejdź do drewnianego pulpitu i przełącz poziomą dźwignię. Powinien pojawić się ptak i zaatakować Lyril. Przesuń dźwignię, aby przysunąć magnes do ptaka. Pociągnij pionową wajchę kilka razy - złapiesz ptaka. Kliknij na Lyril - teraz będzie Ci ufać. Wysłuchaj wszystkiego, co ma do powiedzenia. Idź do głównej kontrolki i przyciągnij ramię do siebie. Z pokoju musisz zabrać płytkę, dziwaczny przedmiot z kwadratowego pudła, trzy przedmioty z trzech drewnianych skrzynek i rysunek ze ściany. Kliknij na lewym, potem na prawym przycisku. Zapisz koordynaty, które zostaną wyświetlone (22.01 N, 119.11 W). Użyj centralnej wajchy, aby dostać się z powrotem na główny poziom. Teraz pchnij dźwignię od siebie, aby zjechać wyżej. Tu dołączy Lyril. Zobaczysz trzy moduły - podłącz ten po lewej. Idź do głównej jednostki sterującej, pociągnij centralną dźwignię. Przekręć duży przełącznik na prawo od dźwigni. Włącz cztery monitory z lewej strony i jeden z prawej. Monitor po prawej ma kilka cyfr. Przełączaj pierwszą cyfrę, aż do momentu pojawienia się latarni. Przełączaj drugą cyfrę - zobaczysz laboratorium Kircka. Kliknij na małym, czarnym przycisku na drugiej cyfrze, żeby ustalić miejsce przeznaczenia. Ekran powinien się zmienić na czarno-czerwony. Popatrz na niższą część środkowej konsoli. Pociągnij dużą dźwignię po lewej (wysuwa platformę), a potem prawą dźwignię (otwiera dach). Wciśnij lewy, dolny guzik i zrównaj linie na ekranie ze środkiem koła, używając czterech pokręteł dokoła monitora. Obniż dwie małe dźwignie u góry monitora. Potem pociągnij małą wajchę na dole monitora. Nagraj grę, pociągnij dźwignię, a potem drugi raz, gdy wskaźnik znajdzie się na czerwonej linii. Pociągnij ponownie wajchę pod monitorem. Na platformie pojawi się portal. Wejdź w niego.

Latarnia

Wyjdź z laboratorium i udaj się do gabinetu. Kliknij na pudełku. Użyj medalionu i dwóch czerwonych kamieni na szarym dysku. Naciśnij górny przycisk. Teraz musisz zgrać kształty (zacznij od dowolnego znaku i zrównaj wszystkie pierścienie z takim samym znakiem). Powtarzaj tę czynność, aż usłyszysz kliknięcie. Gdy uda Ci się zgrać wszystkie kształty, pudełko będzie prawie otwarte. Wprowadź kształty w kolejności pokazanej na kartce papieru. Pudełko wreszcie się otworzy. Weź buteleczkę i wróć do laboratorium. Wejdź na górę i wymień zieloną soczewkę. Wyjmij kolejną z białego pudełka (ostatnia). Zrób reset głównego komputera i kliknij na przełączniku. Wejdź w portal.

Na tym kończę pierwszą część rozwiązania - druga porcja wrażeń za miesiąc.

Frogger



ZORK NEMESIS (PC CD-ROM)

Obejdź kaplicę i skieruj się w stronę ozdobnych wrót z kołatkami. Lewą kołatkę przesuń ku górze, żeby się zetknęła ze słońcem (przytrzymaj lewy klawisz myszy) - wrota otworzą się. Alchemicy są uwięzieni w przezroczystych sarkofagach. Plan pracowni znajduje się w broszurce dołączonej do gry. Idź do laboratorium - znajdziesz tam pergamin z symbolami. Zanotuj symbole na kartce papieru. Udaj się do sarkofagów. Porozmawiaj z alchemikami. A teraz, gdzie szukać żywiołów.

1. Ogień

Wyjdź na taras, gdzie stoi zegar słoneczny. Zabierz wskazówkę i skieruj się do biblioteki. Przesuń gobeliny z planetami wiszące w głębi: pierwszy w lewo, drugi i trzeci w prawo, ostatni w lewo. Ukaże się przejście. Idź do końca. Obróć płaskorzeźbę w lewo, nastawiając na symbol ognia (drugi, licząc od góry w lewą stronę) - otworzą się drzwi. W środku stoi drugi zegar słoneczny. Musisz umocować wskazówkę i pokręcić tarczą, aż cień padnie na symbol Saturnaxa. Otworzą się drzwi. W środku jest pomieszczenie ze świecami. Przy wejściu po lewej leży lustro - weź je i zawieś na lewym, skrajnym zaczepie pod sufitem. W lustrze zobaczysz świecę o niebieskim płomieniu. Odszukaj ją na półce. Zostaniesz przeniesiony do centrum pracowni. Gdy przekażesz żywioł na stół, będziesz mógł porozmawiać z uwolnionym alchemikiem.

2. Woda

W lewym skrzydle znajdują się schody, a na ich szczycie dwoje drzwi. Obok, po prawej stronie jest fontanna - z 8 głów leje się woda. Uruchom pierwszą, czwartą i piątą głowę - usłyszysz szczęk zamka. Przejdź przez lewe drzwi - prowadzą na górę. Jest tam pomieszczenie z obrazami, a na środku stoi klepsydra. Dotknij jej. Usiądź w fotelu i obróć się w lewą stronę. Po każdym obrocie w oknie z tyłu będą się zmieniać krajobrazy. Należy zabrać piłę, odciąć nią sopel i zebrać wodę w gorącej krainie.

3. Ziemia

Znajdź drzwi zamknięte przez kościaną łapę. Odegnij jej palce zasłaniające symbole Murz i Iron. Drzwi się otworzą, ukazując pomieszczenie ze schodami. Pociągnij dźwignię po prawej stronie, wjedziesz na górę. Podejdź do lunety i rozejrzyj się po okolicy. Następnie odwróć się i idź po schodach do wagonika. W panelu kontrolnym naciśnij lewy górny kwadrat i wejdź do wagonika, który zawiezie Cię na miejsce. Podnieś czaszkę. Zostaniesz przeniesiony do centrum pracowni.

4. Powietrze

Udaj się w prawy górny róg pracowni alchemików (sprawdź na planie). W pomieszczeniu, które się tam znajduje, musisz wygasić wszystkie fioletowe gwiazdy, żeby przyjechała winda. Na górze zasłoń okna. Przycisk znajduje się po prawej stronie urządzenia stojącego w środku. Następnie podejdź do panelu kontrolnego i przesuń dźwignie w następujący sposób: pierwsza - bez zmian, druga - raz w prawo, trzecia - dwa razy w prawo, czwarta - dwa razy w prawo.

Planetarium

Po odnalezieniu wszystkich żywiołów dostaniesz od alchemików żółtą sferę, którą należy zanieść do planetarium znajdującego się na końcu świątyni i umieścić w maszynie przedstawiającej układ słoneczny. W tym celu przesuń lewą dźwignię w prawo, a po zainstalowaniu sfery przesuń do góry. Kręcąc prawą dźwignią obracasz układem słonecznym, który w odpowiednim położeniu umożliwi Ci przedostanie się do jednego z czterech miejsc: Zamek Irondune, Azyl, Konserwatorium, Klasztor. . Będziesz je zwiedzał po kolei, z każdego przywożąc odpowiednie minerały.

Zamek Irondune

Wylądujesz na szczycie wieży. Pociągnij dźwignię - winda zjedzie w dół. Idź po schodach do pokoju Luciena i weź proch leżący pod szafą. Obejrzyj również płótno na sztalugach. Pędzelkiem leżącym obok pociągnij po jego powierzchni. Ukażą się kody rozkazów, które zapisz na luźnej kartce. Idź do pokoju Kaine'a. Zajrzyj do szuflady w biurku i weź nitroglicerynę, jest tam również karteczka z wierszykiem. Chodzi o zbroje rycerzy - dwaj z nich muszą mieć podniesione przyłbice: ten z kryzą i ten z okrągłą tarczą. Nitrogliceryna posłuży do wysadzenia zamka skrzyni. W środku leży mapa, która pomoże Ci ustalić kolejność rozkazów, potrzebnych później (10,1,9,6,12). W salonie gier podejdź do stołu bilardowego. Wciśnij trzeci i piąty przycisk i zaobserwuj, jak się ułożyły kule. Zapisz kombinację (741953).

Idź teraz do pokoju z psem. Pociągnij go za ucho, załaduj od tyłu proch i pociągnij za ogon. Podnieś rękojeść miecza, leżącą po prawej stronie od wejścia i połącz z ostrzem zaczepionym przy kominku. Weź złączony miecz. Przejdź do pokoju za rozwalonymi drzwiami. W skrzyni „Battle in progress" ustaw kody rozkazów i naciśnij czerwony przycisk. Miecz musisz umieścić w zbroi rycerza stojącej naprzeciwko pokoju z psem. Otworzą się drzwi. Aby przedostać się dalej, musisz odpowiednio ustawić przyłbice w napotykanych zbrojach. Z gabloty weź thaddium i włóż do butelki. Następnie udaj się do wyjścia. Idź do czołgu, wejdź do środka, włóż thaddium do zbiornika i zamknij wieko. Przy sterach wprowadź namiary na kopalnię (741953). Na miejscu podejdź do maszyny stojącej pod ścianą. Wybierz symbol MURZ i ułóż jego wzór w kwadratowym okienku, następnie pociągnij dźwignię i weź uformowaną matrycę odlewniczą. Idź do windy i zjedź na dół. Wciśnij czerwony przycisk i sześć przycisków od lewej strony. Podejdź do maszyny, włóż matrycę, naciśnij przyciski ARM, a następnie FAN. Wyciągnij odlany z żelaza symbol.

Azyl

Lądujesz na tarasie. Idź do windy. Podejdź do panelu kontrolnego, zamknij drzwi przyciskiem. Wciśnij B na tablicy z guzikami pięter. W kostnicy wyciągnij ciało z szuflady, gilotyną zetnij mu głowę i zanieś ją na górę do pomieszczenia z innymi głowami. Umieść głowę między pozostałymi i, naciskając czerwone guziki, wybadaj co ma do powiedzenia. Zapisz sobie tajne liczby. Podejdź do lodówki i wyjmij sejf. Umieść go w aparacie rentgenowskim, włącz promień i zobacz, co jest w środku. Zapisz jeszcze dwie liczby. Otrzymana kombinacja (36-24-36-20-18) posłuży do otworzenia sejfu, w którym jest pojemnik z kluczem do windy na 20. piętro. Podejdź do przeciwległej ściany i osadź pojemnik w uchwycie. Wyciągnij klucz z misy. Wróć do windy, zamknij drzwi, włóż klucz do zamka na 20. piętro i naciśnij przycisk. Idź do otwartego pomieszczenia. Usiądź na metalowym fotelu, zostaniesz poddany zabiegowi. Wyjdź na korytarz i podejdź do wibrujących drzwi. Windą udaj się na górę. Na łóżku w pokoju leży młotek, weź go. Naciśnij

również podstawę makiety azylu (żeby później móc wejść na szczyt wieży). Idź do sąsiedniego pomieszczenia i zbij szybę w jednej z gablot. Wyciągnij z niej rękę. Podejdź do panelu kontrolnego i użyj ręki. Otworzy się przejście. Po drabinie dostaniesz się na górę. Na miejscu nalej wody do zlewu, a później wypuść. Podejdź do zbiorników z wodorem i tlenem. W obu przestaw dźwignie, następnie wywołaj iskrę. Przestaw dźwignię przy zbiorniku z tlenem i jeszcze raz wywołaj iskrę. Przestaw dźwignię przy zbiorniku z helem i wyciągnij otrzymany symbol.

Konserwatorium

Podnieś instrumenty leżące na podłodze. Należy je rozmieścić zgodnie ze schematem narysowanym na ścianie. W dzienniku Bivotara masz podane, jaka nazwa odpowiada jakiemu instrumentowi. Idź do biura Sophii i zabierz z niego dwie ostatnie płyty. Wyciągnij kamerton z pudełka i zanieś do fortepianu. Uderz w kamerton, a później przeciągnij po klawiszach. Zajrzyj do środka fortepianu i wyciągnij kluczyk. Zapal nim lampę na biurku Sophii. Płyty zanieś do korytarza, gdzie stał gramofon i przesłuchaj. Idź po schodach na górę i znajdź plakat leżący na łóżku w albumie. Zanieś go do pomieszczenia z kolumnami i przyklej na miejsce starego. Idź po bilet i oddaj go kobiecie przy wejściu na salę koncertową. Udaj się do loży C na górnym piętrze. Usiądź i obejrzyj przez lornetkę fragment koncertu. Zejdź na dół i idź do orkiestry. Weź batutę i wskazuj nią następujące instrumenty: popperkeg, nambino, popperkeg, wertmizer, violin. Instrumenty są rozmieszczone tak, jak pokazywał schemat w sali z gramofonem, ale jest ciemno i sam musisz je namierzyć. Gdy zapali się światło, idź za kulisy. Skręć w prawo. Włącz maszynę i naciśnij po kolei niebieskie guziki: 2, 3, 4, 6. Przejdź przez dziurę w płótnie i skręć w prawo - dostaniesz się do podziemi. Wejdź na łabędzia, pokręć kołowrotkiem i zeskocz na bęben. Podnieś z ziemi łańcuszek. Zanurkuj po niego, wynurz się i powieś na jednej z dźwigni w ścianie. Zanurkuj powtórnie i przejdź przez drzwi. Weź zielony kryształ oraz szary krążek umieszczony w krysztale o kształcie ryby. Podejdź do krateru i wrzuć do niego zielony kryształ a później szary krążek. Teraz musisz trącić kryształy zgodnie z układem pokazanym na ścianie: CDEBG. G jest kryształem, który przed chwilą stworzyłeś. Pod wpływem rezonansu pęknie i będziesz mógł wyciągnąć kolejny symbol.

Klasztor

Po wylądowaniu obróć się za siebie i popatrz w dół. Podnieś złotą monetę - zorkmida. Następnie idź schodami do wejścia. Po prawej stronie jest dziura w ziemi, wskocz do niej. Wrzuć pieniążek do skrzynki i przeczytaj kartki, które z niej wypadną. Zapisz, jakim emocjom odpowiadają poszczególne symbole. Następnie idź do korytarza z głowami symbolizującymi emocje. Z urn, które są pod nimi, musisz dopasować odpowiednie symbole, które miałeś zapisane na kartce:

głowy po prawej stronie - happiness, body, suspicion,

głowy po lewej stronie - fear, anger, boredom.

Skręć w lewo i idź na dzwonnicę. Wyjdź przez drzwi na piętrze i udaj się do pracowni Malveaux. Weź z półki szkło powiększające. Wróć pod dzwon i pociągnij w machinie następujące dźwignie, licząc od lewej: 2, 14, 16, 12, 9, 4 (anger, suspicion, body, boredom, fear, happiness). Pociągnij linę od dzwonu i wyskocz przez okno na taras. Wejdź do sypialni Malveaux. Zapamiętaj układ ogni nad jego łóżkiem. Połóż szkło powiększające na księdze leżącej na łóżku. Przerysuj ustawienie czaszek. Z półki z książkami wyjmij jedną - ukaże się tajne przejście. Idź w lewo do kaplicy. W rogu, w prawym skrzydle, znajduje się krata. Przesuń ją i przerysuj znaki z pergaminu. Pokazuje odpowiedniki liter alfabetu. Idź teraz do pomieszczenia za skryptorium i w centrum wykręć na zegarze słowo OPEN (godz 2, 10, 3, 12). Zejdź na dół po schodach. Zabierz z pomieszczenia (muzeum) Torch of Endless Fire i Ruby from Yoruk's Shield. Otwórz muszlę i wyłącz system antywłamaniowy przed zejściem do krypty (przejście w podłodze obok muszli). W krypcie zejdź po schodach. Za bramą z prętów znajdziesz ciemne pomieszczenie z sarkofagiem. Odpal Torch of Endless Fire od pochodni wiszącej na ścianie. Podejdź do sarkofagu i przyłóż rubin do tabliczki. Kiedy pojawi się napis, otwórz wieko. Wejdź do środka i zamknij pokrywę. Włóż rubin w środek tarczy, weź ją i wyjdź na zewnątrz. Idź do pomieszczenia z lawą i przejdź przez płomienie, osłaniając się tarczą. Z drugiej strony, po prawej, są czaszki. Gdy przekręcisz je (aby ustawione były tak jak na schemacie, który przerysowałeś), otworzy się przejście do groty. W środku weź z półki klucz i metalowy świder. Świder włóż do metalowej sfery, a klucz do dziurki schowanej za metalową klapą w ścianie. Wyciągnij świder, który teraz zamienił się w kulę i idź do maszyny z przeciwwagą. Umieść kulę pod kopułą i pociągnij za ciężarek. Następnie udaj się do machiny, do której dochodzą rury. Odkręć dopływ lawy, ustaw płomyki w następującej kolejności, poczynając od góry: niebieski, żółty, pomarańczowy, czerwony, biały. Włóż kulę do pyska lwa i ostudź to, co wytopiłeś. Weź symbol.

Zakończenie

Po obejrzeniu filmów idź między fontanny i zakręć wodę naciskając kły. Połóż pierścień na metalowej rączce i zejdź do podziemnego przejścia. Podejdź do sarkofagu Alexandrii i połóż na nim pierścień, a następnie połącz obydwa pierścienie. Obejdź teraz posągi w następujacej kolejności: smok, słoń, wąż i wilk. Przed każdym musisz położyć pierścień i nacisnąć trójkąt. Idź teraz pod posąg słonia i popatrz w górę. Weź różdżkę i włóż w łapę wilka. Weź symbol. Na balkonie odwróć się i nie zwlekając ciśnij symbolem w alchemików.

Hombre

Tekken 2, ciosy - cz. 1 (PSX)

No i udało się. Naczelny Bóg Tetetki - Don Pedro z Krainy Czasem Uciążliwych i Niezbyt Kooperatywnych - zgodził się na drukowanie tak gigantycznego tipsa jak spis ciosów do Najlepszej Bijatyki Świata, czyli Tekkena 2. Trochę się przeraził, gdy usłyszał: „nie ma co liczyć, że skończę w tym tysiącleciu", ale w końcu uległ mojemu wrodzonemu wdziękowi.

W poniższym tekście znajdują się PRAWIE wszystkie ciosy. Jak wspomniałem w opisie (patrz str. 62), wszystkich nie da się wydrukować (są zawarte w specjalnej książeczce), bo - niestety - nie zmieszczą się. Niemniej postaram się zrobić jak najwięcej. Opisałem także ciosy, które zostały rozpisane w samej grze, bo z doświadczenia wiem, że nie ma nic bardziej upierdliwego niż kolega ciągle pauzujący grę, żeby zobaczyć, jak się robi „ten cios, co to wiesz, jest taki fajoski..." Ick! Obrzydliwe słowo. Poza tym combo dziesięciokrotne (dalej w tekście używam skrótu combo 10's) można znaleźć tylko w Practice Mode. Tak czy inaczej myślę, że to uzupełnienie gry okaże się cenne - zawsze dobrze jest znać ciosy stosowane w grze.

A i jeszcze jedno. Doszedłem do wniosku, że nie ma sensu pisać: cios nazywa się po japońsku „kazawagi na kanaga banzaii", bo i tak nikt nie zrozumie. Jak podpiszę po polsku, to może będzie kretyńsko brzmiało, ale wtedy wszyscy (a przynajmniej większość) będą wiedzieć, o co chodzi.

Najpierw triki i tipsy do samej gry

1. Aby grać sub-bossami należy skończyć grę, sterując daną postacią. Wystarczy zrobić to na poziomie „Easy". Nie ma konieczności kończenia na „Hard" i „Very Hard". Żeby zrobić to jak najszybciej, ustawcie sobie długość gry na 30 sekund i jedną rundę.

2. Aby grać Kazuyą należy skończyć grę wszystkimi postaciami (też sub-bossami).

3. Aby grać Devilem i Angel należy skończyć grę Kazuyą. Żeby grać Devilem naciskacie Δ, a żeby grać Angel - ●.

4. Jak grać Rogerem i Alexem? Kiedy gracie w trybie „Arcade Mode", należy skończyć trzecią z kolei walkę, mając bardzo mało energii. Powinniście usłyszeć „Great" (trzeba mieć naprawdę mało energii). Następną walkę będziecie toczyć Alexem, raptorem lub Rogerem, kangurem. Gdy pokonacie tego przeciwnika, będziecie mogli nim grać. W trakcie wybierania postaci ujrzycie nową ikonkę ze skrzyżowanymi pięściami. Żeby grać Rogerem naciśnijcie Δ, a Alexem — ●.

5. Jak grać zdeformowanymi postaciami? W trakcie wyboru postaci należy trzymać cały czas wciśnięty przycisk „Select".

6. Jak grać „w pierwszej osobie"? Ten tryb działa tylko w „Arcade Mode". Wybierając postać należy trzymać cały czas wciśnięte przyciski L1 i L2 (te szare po lewej stronie - nazywam je staby).

7. Ruchy podstawowe (dla postaci zwróconej w prawo)

Bieganie: przewrócenie na ziemię lub atak z barku (30%).

Kiedy jesteście w pewnej odległości od przeciwnika, naciśnijcie →,→ i przytrzymajcie. W zależności od tego, w jakiej odległości od przeciwnika znajdujecie się, albo przewrócicie go na ziemię (5%), po czym możecie go zacząć okładać pięściami (na przemian □, Δ), albo przywalicie z barku, jednak do tego należy stać naprawdę bardzo daleko.

Z krótkiego biegu możecie wyprowadzić wyskok (X - 30%). Z długiego biegu można zrobić: wyskok (patrz wyżej), wślizg (● - 17%) lub „zanurkować" w kierunku przeciwnika (□, Δ - 30%).

Podnoszenie się z ziemi:

□ - odtoczenie się na bok.

X - podcięcie (15%).

● - kop z obrotu (15%).

→ - toczenie się w kierunku przeciwnika.

← - odtaczanie się od przeciwnika.



W trakcie toczenia się w kierunku przeciwnika możecie nacisnąć → + □ + Δ (kiedy piszę + to znaczy, że należy wcisnąć dwa guziki jednocześnie), zanurkujecie w jego kierunku (15%). Analogicznie, kiedy się od niego odtaczacie naciśnijcie ● i X, aby odbić się od ziemi i kopnąć go w klatkę piersiową.

Oczywiście, można łączyć różne typy wstawania. Można więc np.: odtoczyć się na bok, potem do przodu i podciąć.

Chwyty: podstawowe dla każdego gracza - □ + X, ● + Δ.

Unikanie chwytów: należy po prostu starać się zrobić to samo, co przeciwnik. To znaczy, jeżeli on próbuje chwycić Δ + ●, to wy też musicie nacisnąć tę kombinację klawiszy.

Kontry: tylko kilka postaci w grze może używać kontr. Oczywiście, będzie to przy każdej wyszczególnione. Ogólnie jednak jest to ← + □ + X, ← + Δ + ●, lub w innym przypadku ← + Δ + X, ← + □ + ●.

Da się kontrować tylko ciosy zadawane od pasa wzwyż. Da się także skontrować takie ciosy, jak przewrót Anny itp.

Ogólna zasada brzmi - im cios silniejszy, tym kontra gorsza.

Superataki: wszystkie postacie w Tekkenie 2 zostały wyposażone w specjalny, nieprawdopodobnie silny atak, który może zabrać nawet do 100% (!!!) energii, jeżeli nie zostanie przyblokowany. Każdy taki cios jest poprzedzony chwilowym przygotowaniem, kiedy zawodnik koncentruje swoją wewnętrzną energię Chi i kumuluje ją w jednym uderzeniu. Takiego ciosu nie da się całkowicie zblokować - jest tak potężny, że przenika przez osłony. Można go jednak uniknąć.

No dobra, teraz przystępujemy do samego mięsa.

LEI WULONG
Wzrost: 1,72 cm
Waga: 69 kg
Wiek: 26 lat

Do turnieju przystąpił, aby obalić Kazuyę, który tworzy swoje własne imperium zbrodni. Lei zrobi wszystko, żeby do tego nie dopuścić.

CIOSY SPECJALNE
Położenie się na plecach: ↓ (przytrzymać) + ↓ + ●
Flip, kiedy leżycie na ziemi (25%): X, ●
Wykopnięcie, z pozycji leżącej (30%): X + ●
Odwrócenie się plecami do przeciwnika: ← (przytrzymać) + X + ●
Kopnięcie w brzuch z obrotu (15%): ●
Flip (każdy 15%): po odwróceniu się plecami X + ●
Uderzenie pięścią z obrotu (15%): po odwróceniu się plecami □
Podwójne uderzenie pięściami z obrotu (36%): po odwróceniu się plecami □ + Δ
Uppercut z obrotu (20%): Δ
Uderzenie pięścią w dół z obrotu (8%): po odwróceniu się plecami ↓ + □
Kopnięcie w głowę z obrotu (25%): po odwróceniu się plecami X
Flip do przodu (30%): X, ●
Flip do przodu i położenie się twarzą do ziemi (25%): ●, X
Wślizg (15%): kiedy leżycie twarzą do ziemi ●, X
Odtoczenie się na bok (25%): kiedy leżycie twarzą do ziemi ↓ (przytrzymać) + □
Podcięcie i położenie się na plecach (15%): kiedy leżycie twarzą do ziemi X, ●
Koncentracja: ← (przytrzymać) + □ + ●
Poczwórne kopnięcie (zależy od tego, ile ciosów wykonacie): po koncentracji X, X, X, X

SUPERATAK
Superflip do przodu (70%): po skoncentrowaniu ●

CHWYTY
Łamanie karku (30%): Δ + ●
Przerzut (30%): →, → (przytrzymać) + □ + Δ
Wskoczenie na klatę (40%): □ + X

COMBOS
3 hity (37%): → (przytrzymać) + ● (ten cios nie może dotknąć przeciwnika albo ma być zblokowany), □, Δ, ●
2 hity (38%): ← (przytrzymać) + X + ●, ↙ (przytrzymać) + ●, ●
2 hity (39%): ↓ (przytrzymać) + X + ●, X + ●
4 hity (40%): □, Δ, □, ●
4 hity (40%): → (od razu puścić) □, Δ, □, Δ
3 hity (42%): → (przytrzymać) + ● (ten cios nie może dotknąć przeciwnika albo musi być zblokowany) , □, Δ, X
4 hity (45%): □, Δ, □, Δ
4 hity (50%): □, Δ, □, X
2 hity (50% + 12%): X, X, X + ●
4 hity (52%): → (od razu puścić), ●, □, Δ, X
5 hitów (60%): → (od razu puścić), □, Δ, □, Δ, ●
5 hitów (63%): □, Δ, □, ↙ + ●, ●

COMBO 10's
10 hitów (96%): □, Δ, □, X + ●, Δ, □, ●, □, ●, ●
9 hitów (96%): □, Δ, □, X + ●, X +●, X + ●, □, □, Δ
10 hitów (97%): □, Δ, □, X +●, Δ, □, ●, □, Δ, X

JUN KAZAMA
Wzrost: 1,68 cm
Waga: 48 kg
Wiek: 22 lata

Jun stara się wykryć, czy Mishima Corporation nie łamie międzynarodowego prawa o ochronie zagrożonych gatunków.

CIOSY SPECJALNE
Flip do przodu (15%): X + ●
Flip do tyłu (20%): ← (przytrzymać) + X
Mocny uppercut (15%): → (przytrzymać) + Δ
Uderzenie pięścią z obrotu (15%): → (przytrzymać) + □
Niskie kopnięcie i uderzenie pięścią z obrotu (17%): □ + ●
Podwójne kopnięcie z wyskoku (27%): ↓ (przytrzymać) + X + ●
Mocne kopnięcie z obrotu (35%): → (i prawie od razu po tym) ●

SUPERATAK
Superkopnięcie z obrotu (40%): → (przytrzymać) i naciskać X

CHWYTY
Dźwignia na nadgarstek (35%): Δ + ●
Łamanie ręki (35%): □, X
Cios z łokcia (45%): ↘ + Δ + X

KONTRA (!!!)
← (przytrzymać) + □ + X albo ← (przytrzymać) + Δ + ●

COMBOS
1 hit (14%): X, ●
2 hity (24%): □, ●
5 hitów (25%): □, □
2 hity (29%): → (przytrzymać) + □, X
3 hity (39%): ← + X, ●, ●, ●
3 hity (39%): □, □, X
4 hity (47%): □ + ●, Δ, ↓ + ●
5 hitów (49%): □ + ●, Δ, □, Δ
3 hity (50%): → (przytrzymać) + □, ●
4 hity (52%): □ + ●, Δ, ●
4 hity (52%): □, ●, ●, ●
4 hity (52% + 15%): □, ●, ●, ●, X
4 hity (60%): □, □, ●
5 hitów (61%): X, ●, □ + ●, Δ, ↓ + ●
6 hitów (63%): X, ●, □ + ●, Δ, □, Δ
5 hitów (66%): X, ●, □ + ●, Δ, ●
6 hitów (68%): □ + ●, Δ, □, □, ●
7 hitów (81%): □ + ●, Δ, □, ●, ●, ●
7 hitów (81% + 15%): □ + ●, Δ, □, ●, ●, ●, X
7 hitów (82%): X, ●, □ + ●, Δ, □, □, ●
7 hitów (89%): □ + ●, Δ, □, □, X
8 hitów (95%): X, ●, □ + ●, Δ, □, ●, ●, ●
8 hitów (95% + 15%) : X, □ + ●, Δ, □, ●, ●, ●, X
8 hitów (103%): X, ●, □ + ●, Δ, □, □, X

COMBO 10's
4 hity (43%): ↓ (1 s) i puścić, naciskając Δ, □, □, X
10 hitów (110%): ↓ (1 s) puścić, naciskając Δ, □, □, □, Δ, □ + ●, □ + ●, □, X + ●, X + ●
10 hitów (116%): ↓ (1 s) puścić, naciskając Δ, □, □, □, Δ, □, ●, X, X + ●

To tyle na dziś. Następna porcja już za miesiąc. Będzie Anna (specjalnie dla Froggera), Yoshimitsu, Nina, Michelle, a jak się zmieści - także Paul.

Zooltar

Jeszcze raz dziękuję pracownikom sklepu CD Projekt (ul. Pereca 2) za udostępnienie gry.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

__PCkurier__ to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.

Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
33 zł
zamiast 33,80 zł

za 26 wydań (cały rok)
62 zł
zamiast 67,60 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 115 zł
za 26 wydań (cały rok) 225 zł

__ENTER__ to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompedium wiedzy na wybrane tematy.
Dla Prenumeratorów LUPUSA – ENTER specjalny – GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 3,00 zł
ENTER CD 9,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **34 zł**
zamiast 36 zł

ENTER CD* **56 zł**
zamiast 66 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika ENTER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER – za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
ENTER CD – za 12 wydań 131,60 zł

__Magazyn AMIGA__ to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.

Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
36 zł
zamiast 42 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł

__GAMBLER__ to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.

Cena kioskowa:
GAMBLER 3,30 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **34 zł**
zamiast 39,60 zł

GAMBLER CD* **56 zł**
zamiast 66,36 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER – za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
GAMBLER CD – za 12 wydań 131,60 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 12 ważny do: 31.12.96 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 34,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 12 ważny do: 31.12.96 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 34,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 12 ważny do: 31.12.96 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 34,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 12 ważny do: 31.12.96 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 34,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

ODCINEK DLA POCZTY

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych | groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 105,60 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 131,00 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA



WWW: ZRÓB TO SAM –

Moja trzecia ballada o WWW dotyczy ramek, czyli „frames”. Mówiąc w dużym skrócie, ramki to kilka stron WWW umieszczonych w jednej stronie. Ramki stanowią jeden z elementów postępowego (przyszłego) standardu HTML 3.2. Niestety – pozostają poza zakresem możliwości przeglądarek tekstowych.

Ramki dodają stronie nieco uroku i sprawiają korzystne wrażenie na zwiedzających, wprawiając ich w niczym nie uzasadnione przeświadczenie o zaawansowanych umiejętnościach autora. A tak poważnie, ramki dają więcej swobody projektującemu stronę, podobnie jak okienka w X-Windows czy OS/2 dają nieosiągalną dla DOS możliwość pracy na kilku programach jednocześnie.

Dzięki ramkom można złożyć własną witrynę z kilku niezależnych, mniejszych stron, przez co osiąga się ciekawe efekty.

Sama rama

Zabawa z ramkami zaczyna się od wyrzucenia standardowego segmentu <BODY></BODY> i zastąpienia go parą <FRAMESET></FRAMESET>. FRAMESET definiuje ramkową strukturę strony, w podobny sposób jak w HTML definiuje się tabele. Polega to na sformułowaniu jednej, dwóch lub (bardzo rzadko) większej liczby „pętli”, które określają wielkość oraz liczbę kolumn i rzędów. Na przykład: nasza witryna to wąski pionowy pasek menu z lewej strony, a po prawej „credits” na dole oraz większe okno do wyświetlania właściwej treści strony na górze. Stwórzmy więc plik welcome.html:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Welcome to Mietek Kowalski Home Page</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="20%,80%">
        <FRAME SRC=toolbar.html name=menu>
        <FRAMESET ROWS=„70%,*">
        <FRAME SRC=main.html name=top>
        <FRAME SRC=credits.html name=bottom>
        </FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>
```

Strategiczną funkcję pełnią tu parametry COLS/ROWS, określające liczbę oraz wielkość „kolumn” i „rzędów”. W podanym przykładzie tylko druga kolumna podzielona jest dodatkowo na rzędy (top/bottom). Oczywiście to, czy dana strona ma się składać z kolumn podzielonych na rzędy, jak powyżej, czy odwrotnie – nie ma większego znaczenia. Znajdujący się na końcu tego drzewa tag <FRAME SRC> określa nazwę danej ramki oraz, przede wszystkim, jej zawartość.

Uwaga: w COLS/ROWS można zamiast procentów używać wartości bezwzględnych. Zmienna „*” oznacza „resztę powierzchni”, w przykładzie powyższym wynosi to 30% (Jak myślicie, co widać na ekranie po zastosowaniu ROWS=*,* ?)

Welcome.html jest, jak łatwo się domyślić, tylko jednym składnikiem tej zramkowanej strony. Trzeba dodatkowo wypełnić treścią poszczególne okna (a więc stworzyć pliki toolbar.html, main.html itd., według ogólnie obowiązujących schematów).

Ramka na działce

Cała sztuka korzystania z ramek sprowadza się do operowania parametrem TARGET oraz nazwą odpowiedniej ramki. Na przykład, jeśli umieścimy w toolbar.html takie zaklęcie:

```
<A HREF=Mietek_info.html TARGET=top>Kliknij tu, aby poznać Miecia</A>
```

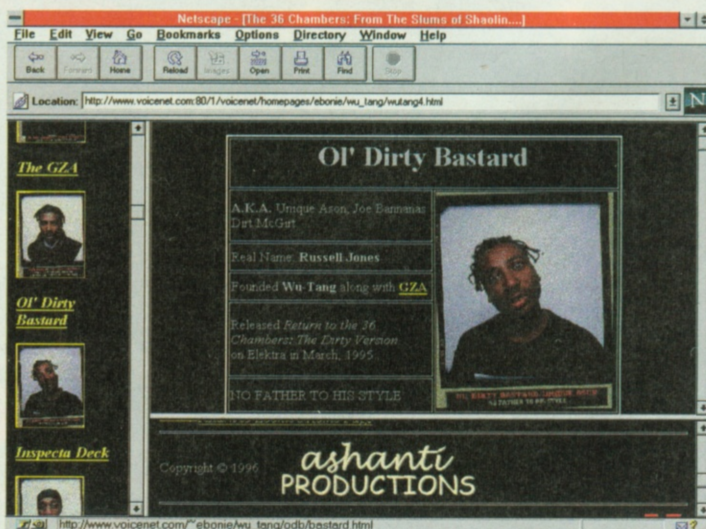
to po wskazaniu tego linku, życiorys Mietka nie pojawi się w bieżącej ramce MENU, ale obok, w głównym okienku (TOP).

Posmaruj z drugiej strony!

Załóżmy, że na naszą dopiero co zramkowaną stronę zagląda ktoś... na przykład Internet Explorerem 2.0 czy inną przeglądarką, która o ramkach „nie



Przykład wykorzystania parametru BORDER=0. Gdyby nie widoczny suwak, trudno byłoby powiedzieć, że ta strona składa się z co najmniej trzech niezależnych ramek.



Przykład optymalnego wykorzystania ramek w praktyce. Jedna z wielu stron w Internecie poświęconych grupie Wu – Tang Clan. Korzystając z lewej ramki, można wybrać interesującego nas rapera. W głównej ramce, po prawej pokaże się wtedy odpowiednie info. Dolna ramka to informacje o stronie.

CZ. 3

słyszała". Co zobaczy? Niczego nie zobaczy. Jak temu zaradzić? Tagiem NOFRAMES.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Moje pierwsze ramki Web Page</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="*,*">
<NOFRAMES>

Jeśli widzisz tylko ten tekst i nic innego to znaczy, że:

<LI>Masz brudny monitor<LI>Właśnie padł Ci modem<LI>Masz starą
przeglądarkę, która nie rozpoznaje  ramek</UL>

<\NOFRAMES>
```

Jak nietrudno się domyślić, zakres wyznaczony przez NOFRAMES tworzy swoistą enklawę, czytelną dla tych browserów, które na tag FRAMESET zareagują jak miłośnik disco–polo na „parlez–vouz–Francais?". Gdybyśmy po prostu wstawili tekst pomiędzy </HEAD> a <FRAMESET>, to ramki nie pojawiłyby się u nikogo. NOFRAMES to odpowiednik parametru ALT dla IMAGESCR (patrz poprzedni odcinek), opisującego słownie grafikę niedostępną dla tekstowych przeglądarek.

Dodatkowe Switche

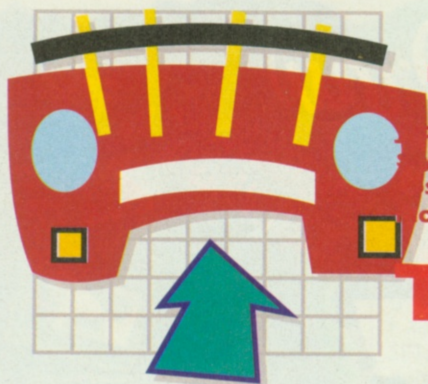
<FRAME SRC> Jeśli zawartość danej ramki przekracza dopuszczoną przez jej wymiar powierzchnię – obok pojawi się suwaczek znany ze środowiska Windows. Można temu zapobiec, używając zaklęcia SCROLL=NO (default=AUTO).

Oglądający naszą stronę mogą ponadto dla wygody przesuwać granice ramek. Czasami jednak takie przesunięcia zmieniają zaprojektowany pieczołowicie wygląd strony i cała impreza zdaje się wtedy „psu na budę". Tu można sobie pomóc poleceniem NORESIZE. Trzeba jednak pamiętać, że zablokowanie rozmiaru jednej ramki pociągnie za sobą takie same konsekwencje dla ramek sąsiadujących.

<FRAMESET>

BORDER=X wyznacza grubość paska oddzielającego poszczególne ramki.

Marcin Graba–Grabski
titoos@elektron.pl aka
2:480/80.101



Numer Gamblera, który trzymacie w rękach, prawie całości został poświęcony najlepszym grom upływa-ego roku. Zdecydowałem więc, że i ja nie będę gor-y. Dlatego ten odcinek działu o grach na PlayStation stał w całości przeznaczony na opis, moim (i nie tylko oim) zdaniem, najlepszej gry na PSX. A jest nią:

TEKKEN 2

Zdecydowanie i niezaprzeczalnie. Tekken 2 wymiata pod sufit. Z komórek mózgowych zostawia jedynie szarą papkę, a przeciętnego zjadacza chleba zamienia w morderczą maszynę, która z szybkością błyskawicy i uporem maniaka naciska kombinacje klawiszy na padzie. Tekken 2 wciąga każdego. Nawet największy przeciwnik gier typu beat'em up po dziesięciu minutach dochodzi do wniosku, że po prostu nie ma lepszej gry [chyba że jest nieuleczalnym przypadkiem debila, a niestety i tacy się zdarzają – Frogger]. „Grywalność wycieka z Tekkena każdym porem". Wielka liczba doskonale dopracowanych postaci przyprawia o zawrót głowy i jednocześnie daje pewność, że każdy znajdzie coś dla siebie (i nie zawsze jest to Marshal Law). Po czterdziestej ósmej godzinie grania doszedłem w końcu do budującego wniosku, że jest to kolejna gra, która przejdzie do historii – niezależnie od tego, czy Virtua Fighter 3 będzie lepszy, czy nie (i tak wiadomo, że będzie). Z Tekkenem stanie się to samo, co z Doomem. Pojawiły się setki dużo lepszych naśladowców, a i tak jest uznawany za klasykę i wszyscy wiedzą, o co chodzi.

Co nowego?

Większość podstawowych informacji zawarłem już w recenzji (Gambler 10/96), teraz tylko parę słów dla przypomnienia fabuły. Poprzedni turniej organizowany przez korporację Heihachiego Mishimy – Mishima Corporation – wygrał jego syn, Kazuya. Okazał się bardzo niewdzięcznym dzieckiem i zrzucił papę z kilkudziesięciometrowego klifu. Co dziwne, papa przeżył i gra zaczyna się sceną, w której Heihachi wspina się po zboczu góry, aby dokonać zemsty. Intro, jak już wspominałem w recenzji, nie ma sobie równych. Jest to, w tej chwili, najlepiej zrobione intro z renderowaną grafiką, jakie widziały moje oczy. Towarzyszy mu na dodatek wspaniała muzyka.

Wróćmy do fabuły: Kazuya przejął interesy po ojcu i teraz on jest szefem Mishima Corp. Zorganizował nowy turniej, aby załatwić kilka spraw, których nie udało się rozwiązać za pierwszym razem. Teraz to on jest szefem i postara się, żeby wszystko odbyło się po jego myśli. Grupa ludzi, każdy z innych powodów, będzie walczyć z Kazuyą oraz jego mrocznym wcieleniem (które przedstawię w dalszej części tekstu).

Do wyboru mamy na początku dziesięciu podstawowych zawodników. Oprócz tych, których poznaliśmy w Tekkenie pierwszym, są cztery nowe twarze. Miejsce Kazuyi zajął Heihachi, ostatni przeciwnik, a zarazem główny boss części pierwszej. Zamiast Jacka (ruskiego cyborga) mamy nową wersję – Jacka 2 (czyli ruskiego cyborga). Tak naprawdę, nie jest to twarz nowa, ale uznałem, że wszystkie formalności należy załatwić jak należy. Z zupełnie nowych zawodników mamy Jun Kazamę i Lei Wulonga. Jun jest młodą agentką Organizacji Ochrony Dzikiego Życia. Przez pewien czas śledziła podejrzane działania Mishima Corp., dotyczące doświadczeń na zagrożonych gatunkach. Lei jest chińskim gliniarzem pracującym dla oddziału do zwalczania zorganizowanej przestępczości (sekcja Hong Kong). Mocno dał się we znaki Triadzie i mafii sycylijskiej, współpracującym z MC. Do turnieju przystąpił, aby pomścić swojego partnera, w którego „zwolnienie" zamieszany jest champion kick boxingu – Bruce Irvin, obecnie współpracujący z korporacją.

Tradycyjnie na każdego z zawodników czeka, przed ostatecznym starciem z Kazuyą, jego osobiste nemezis, czyli sub–boss. Kiedy uda Wam się skończyć grę, sterując jedną z podstawowych postaci (warto, choćby dla obejrzenia wspaniałych animacji), uzyskacie dostęp do jej pod–bossa. W ten sposób liczba dziesięciu zawodników może wkrótce urosnąć do 25. Co prawda, Agel i Devil oraz Roger i Alex to dokładnie to samo, ale ponieważ „mają inne zakończenia" uznałem, że o nich też należy pamiętać. Tak wielka liczba postaci ma tę zaletę, że każdy może sobie znaleźć kogoś, kim mu się najlepiej steruje. Jeżeli chodzi o moją skromną osobę – najlepiej „gra mi się" Lawem, a najbardziej lubię Bruce'a, czyli – jak go nazwał Frogger – „psykającego czarnucha". W redakcji preferencje okazały się dość zróżnicowane, bo np.: ww. Żaba gra tylko Anną, Kristoff – Paulem, Yuyo miał ciągotki do Jun (kto by nie miał?), a Alex wcale nie gra, bo nie umie. Fakt pozostaje faktem, że najprostszy do opanownia dla początkujących jest Law, ze względu na dość proste do wykonania combo rękami i nogami.

Jeżeli już jesteśmy przy combos, to należy wspomnieć o no-





wej instytucji 10-krotnego combo, czyli tzw. „killer combo". Jest ono niezwykle trudne do wykonania, ale jak już zacznie wchodzić w nie osłoniętego przeciwnika, to nie ma czego zbierać. Szczególnie zabójcze jest combo Heihachiego, obu Kingów (Armor i zwyczajnego), Lee oraz... Jun. Jun, choć bardzo słaba (ostatecznie jest tylko małą Japoneczką) [mooowa – Frogger], potrafi wykonać kombinację nieskończonej liczby ciosów. Mnie się udało dojść do 19 i spasowałem (zabiera to 186% energii), a jeden z moich kumpli znudził się przy trzydziestym ciosie (ponad 250%). Podobnym combo dysponuje Lee. Należy na niego bardzo uważać.



Następnym dodatkiem do sztuki walki są superciosy. Zawodnik przez chwilę kumuluje energię, aby wyzwolić ją w jednym niesłychanie potężnym uderzeniu. Siła ciosu zależy od postaci, którą sterujemy. Taki typ uderzenia ma swoje wady i zalety. Dobrze wykonany może zabić. Po prostu odbiera 100% energii. Szczególnie widowiskowy jest cios P. Jacka. Z drugiej strony, w trakcie „ładowania akumulatora" wojownik jest niezwkle podatny na ataki wszelkiego rodzaju. Dlatego, aby używać takiej techniki walki, trzeba naprawdę dobrze opanować sterowanie jakąś postacią, żeby w razie czego „umieć wyrównać" za pomocą ataków konwencjonalnych.

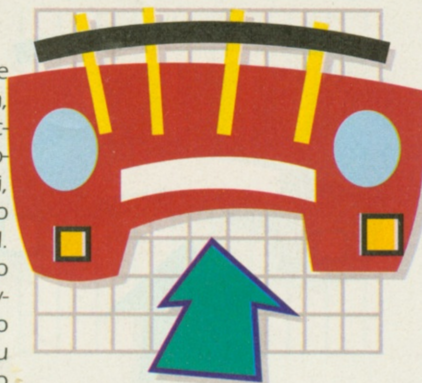
Wspaniałym unowocześnieniem jest dodanie możliwości kontrowania ataków przeciwnika. Niestety, potrafią to robić tylko Jun, Wang, Anna, Nina i Paul. Tak czy inaczej, zmienia to zupełnie taktykę – walka staje się znacznie bardziej defensywna. Raz – counter zabiera sporo energii (tym więcej, im silniejszy był atak), dwa – silnie oddziaływuje na psychikę przeciwnika. To naprawdę bardzo deprymujące, kiedy już masz kogoś wykończyć swoim ulubionym zagraniem, a tu się okazuje, że to właśnie on jest górą a Ty dołem – i to dosłownie. Poza tym kontry są najbardziej widowiskowymi ciosami w całej grze, zwłaszcza dźwignia na rękę.



Kolejna ciekawostka – chwyty różnią się od siebie w zależności od tego, z której strony są wykonywane. To znaczy, że ten sam chwyt z przodu i od tyłu daje zupełnie inne wyniki. Tutaj najbardziej efektowne jest chyba podwójne łamanie w wykonaniu Anny.

Do Tekkena 2 zakradł się wątek nadprzyrodzony, którego brakowało w pierwszej części. Nie bójcie się, to wcale nie oznacza, że wszyscy zaczną strzelać projectile'ami i zamiast realnej walki dostaniemy Mortala 3D. Bogu dzięki, nieziemskość ogranicza się tylko do dwóch postaci – Devila i Angel. Są to dwa oblicza Kazuyi – jego dobra i zła strona. Devil jest głównym bossem w grze i to jego należy pokonać, po rozwaleniu sub–bossa danej postaci i samego Kazuyi. Tak naprawdę to zarówno Devil, jak i Angel – to właśnie młody Mishima (chodzi tu o styl walki). Jedyną różnicę stanowi dodanie możliwości strzelania bardzo zabójczym promieniem z oczu. Nie oznacza to wcale, że są to najlepsze postacie w grze i jak ktoś nimi gra, to już nikogo nie musi się bać. Wręcz przeciwnie. Swoje umiejętności strzeleckie obydwoje musieli opłacić znaczną stratą szybkości. Tak więc dla osób takich jak ja, które lubią bardzo szybkich zawodników, Devil i Angel są mało przydatni.

Jeżeli już piszę o bossach i kończeniu gry, to wspomnę o poziomie trudności. Moim zdaniem, Tekken 2 jest znacznie trudniejszy od swojego poprzednika. W „jedynce" na poziomie „ultra hard" udało mi się, grając Lawem pokonać Heihachiego w pierwszej walce. W „dwójce" na poziomie „hard" nie udało mi się nawet dojść do sub–bossa. Co prawda, walczyłem po cztery rundy, ale i tak jest przeraźliwie trudno. Nawiasem mówiąc, autorzy zrezygnowali z pięciostopniowej skali wyboru trudności. Teraz jest tylko „easy", „medium" i „hard". Zapewniam Was, że to w zupełności wystarcza.



Co starego?

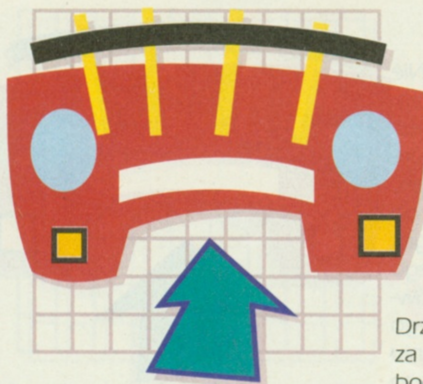
Zostały wszystkie postacie z Tekkena pierwszego, teraz wyposażone w potężny garnitur nowych ciosów. Została grywalność – nie pozwala oderwać się od konsoli przez bite sześć godzin. Został ból w kciuku lewej ręki. Została popękana skóra na palcu. Zostały też awantury z rodzicami, którzy uważają, że dziesięciu kumpli jednego dnia to mała przesada. Zostały także małe kombosiki, których wykonywanie sprawiało tyle przyjemności. Ogólnie mówiąc, Tekken 2 to ta sama gra, tylko tysiąc razy lepsza.

Co z grafiką?

Grafika, krótko mówiąc, jest po prostu doskonała. Dowiedziałem się, że na jedną postać przypada około tysiąc polygonów [z czego całe cztery na ręce – Frogger]. Zapewniam Was, że to naprawdę dużo. Nawiasem mówiąc, dowiedziałem się też, że w Katharsis







Jeszcze jedno muszę wtrącić – przepraszam bardzo za dość słabą jakość screenów, ale gdybyście wiedzieli, co trzeba było zrobić, żeby dało się je oglądać?! I tak trzeba zobaczyć, jak się ta gra rusza, bo inaczej nie ma wrażenia.

[Wielkie podziękowania dla Drzudrza i Romka Sadowskiego za pomoc przy tej syzyfowej robocie.]

(nowa bijatyka Metropolis) ma być tych polygonów równie dużo. Chłopcy naprawdę nieźle dają.

Utarła się opinia, że Tekken 2 jest bardziej „kanciasty" od pierwszej części. Może i jest w tym trochę prawdy, ale dzięki temu plecy Lawa wyglądają jak plecy, a nie jak lądowisko dla helikoptera. Mnie się podoba. Szczerze mówiąc, po zobaczeniu Virtua Fighter 2 na Segę doszedłem do wniosku, że jednak PSX w tym konkretnym przypadku wypada lepiej. Tutaj uwaga do wszystkich posiadaczy Sega Saturn. Zaznaczam – nie jestem PSX-owską szowinistyczną świnią i wcale nie uważam, że Wasza konsola jest gorsza. Moje odczucia w stosunku do tych dwóch niewątpliwie wspaniałych gier są całkowicie subiektywne. Grałem w obydwie i doszedłem do wniosku, że bardziej wolę Tekkena. W końcu każdy ma prawo do własnego zdania. Tak nawiasem mówiąc, Drzudrzo (Yuyo => Jujo => Drzudrzo) jak zobaczył gierkę to stwierdził, że jemu się też bardziej podoba. No comments.

Co z dźwiękiem?

Całkiem, bardzo, wyjątkowo wykopisty. Szczególnie w intro muzyka jest naprawdę niezła. W czasie gry można wybrać sobie tryb „original", „arrange" albo „silent". Ja najbardziej lubię czyste odgłosy walki, więc gram w ogóle bez muzyki. Same dźwięki są bardzo dobre. Każdy zawodnik wydaje inne odgłosy, a ponieważ ma ich kilka w zestawie, to nie powtarzają się co dwie sekundy. Szczególnie zabawne są pokrzykiwania Lawa, porykiwania obu Kingów, oraz to, co wydają z siebie Roger i Alex (czymkolwiek by to było). W sumie nie ma na co narzekać, ale też nie ma się czym zachwycać. Bo cóż można zrobić z dźwiękiem – albo jest dobry, albo nie.

Co z podsumowaniem?

Podsumowywowawywując – gra... no, jest po prostu czymś absolutnie niesamowitym. Tego się nie da opowiedzieć, to po prostu trzeba zobaczyć. Powiem Wam, że nawet Frogger (który z góry założył, że najlepszy jest Mortal 3 i nic go nie przebije) obecnie uważa, iż to jednak Tekken 2 jest (obecnie) najlepszą bijatyką, jaką zrobiono. Jest zresztą tak, jak pisałem w poprzednim numerze. Muszę go usuwać z domu połączonymi siłami Matki, Ojczyma i metalowego pręta, a oprócz tego muszę mu fundować taryfę, bo o trzeciej w nocy jeżdżą tylko nocne a on mieszka na drugim końcu Warszawy [dobrze mówi, dać mu piwa – Frogger].

Na zakończenie dodam, że jest to pierwszy w Gamblerze (jeżeli nie w polskiej prasie komputerowej) opis gry konsolowej.

Od tego numeru (patrz Tete!) zaczynamy drukować spis ciosów do Tekkena 2. Nie powiem, że wszystkich, bo skłamię. Powiedzmy, prawie. Wszystkie ciosy zostały opisane w specjalnej książce (!!!) dodanej do jednego z zachodnich pism konsolowych. Sądzę, że – jak dobrze pójdzie – to zakończymy około roku 2005.

Nota ogólna gry jest najwyższa, jaką można dać w Gamblerze. Ja i Frogger dajemy jej 105%.

Zooltar
[i Frogger – Frogger]

Sprzedaż prowadzi: PSX Projekt.

PS Wielkie podziękowania dla sklepu firmowego CD Projekt (Warszawa, ul. Pereca 2) za udostępnienie Tekkena 2. Uratowaliście mi życie [i mnie też – Frogger].

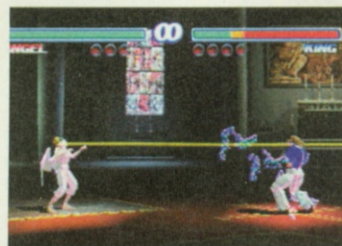


TEKKEN 2
Namco 1996
Zręcznościowa
PSX

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Ogółem	99%













Kiedy edukacja seksualna
to ciągle tylko teoria...

...daj nura w ultraświat PlayStation®.

Konsola PlayStation® to meganowoczesny system gier wideo. Dzięki niej możesz zwiedzać kolejne wymiary, podróżować w czasie, przenikać miliony kolorów i lewitować w przestrzeniach płynnej grafiki. I wtedy teoria stanie się praktyką.

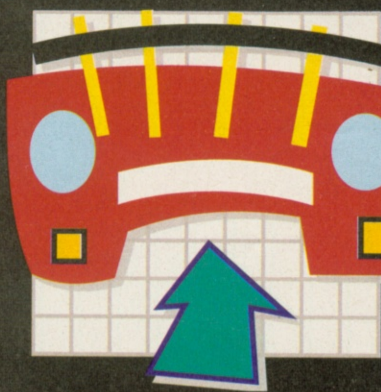


Spełnij swoje marzenia

SONY









Po kilku miesiącach oczekiwań, wreszcie pojawiła się gra, na którą czekaliśmy. Od dawna zapowiadana rewelacja – NiGHTS – jest najnowszym dziełem Sonic Team. Już samo pochodzenie gry jest w pewnym sensie wyróżnikiem jakości, bowiem właśnie ludzie z Sonic Team są autorami tak przecież popularnych gier z błękitnym stworkiem o imieniu Sonic w roli głównej.

Claris i Elliot to dwójka zwyczajnych dzieci. Oboje mają własne marzenia: Claris chce zostać śpiewaczką, Elliot pragnie grać w koszykówkę. Niestety, w dniu, w



którym rozpoczyna się akcja gry, wszystko wali im się na głowę. Oboje kładą się spać nieszczęśliwi. Nie zdają sobie sprawy, że ta noc dopiero się dla nich zaczyna. Oto w Nightopii, gdzie przebywają wszystkie sny, zły człowiek – Wizeman the Wicked – odbiera energię snom. Mieszkańcy krainy, Nightopianie, proszą dzieci o pomoc w odzyskaniu drogocennej energii. Elliotowi i Claris w ich zadaniu pomoże milutki stworek – NiGHTS.

Zaczynając rozgrywkę (sterując jedną z postaci) widzimy, jak pomocnicy Wizemana odbierają nam energię (składającą się z czterech różnokolorowych kul) i umieszczają ją w maszynach-strażnikach. Teraz możemy się zwrócić o pomoc do NiGHTS-a lub rozpocząć wędrówkę na własną rękę. Niezależnie od wyboru, musimy znaleźć przynajmniej 20 niebieskich kulek i przenieść je do maszyn. Odzyskane w ten sposób części energii należy dostarczyć do miejsca, w którym rozpoczynaliśmy grę.

Autorzy NiGHTS postawili na swobodę ruchu. Jeżeli kierujemy poczynaniami jednego z dzieci, możemy poruszać się w dowolnym kierunku, mamy też do pomocy strzałkę wskazującą właściwą drogę. Gdy „przemieniamy" się w sympatycznego pomocnika, gra staje się nieco bardziej dwuwymiarowa, co jednak nie przeszkadza we wspaniałej zabawie.

Od strony graficznej NiGHTS jest majstersztykiem. Gra jest tak kolorowa, iż wydaje się, że nie brakuje żadnego koloru z palety



16 milionów. Oczywiście, troszkę przesadzam, faktem jednak jest, iż tak bajecznie kolorowej i świetnie animowanej grafiki jeszcze nie widziałem. Każdy poziom wykonany jest inaczej, ma charakterystyczne tekstury i budowę terenu. Cudo. Tak samo muzyka. Bardzo dobrze dobrane, skomponowane i wykonane kawałki muzyczne oczarowały mnie. Wiem, że nie lubicie takich stwierdzeń, ale to naprawdę trzeba usłyszeć. Miło zobaczyć grę, w której grafika i muzyka stanowią tak doskonałą, integralną całość.

Jako że poszczególne poziomy nie są szczególnie rozbudowane, każdy z nich został podzielony na cztery trasy. Na każdej zbiera się jeden fragment energii. Gdy ukończymy wszystkie cztery – mamy zaszczyt spotkać jednego z bossów. Jak przystało na porządną grę, także ci ostatni są znakomici i niepowtarzalni. Na każdego jest inny sposób – jednym można rzucać i rozbijać kolejne elementy otoczenia, w drugiego należy celować za pomocą innych stworzeń. NiGHTS jest grą naprawdę rozbudowaną i sporo zależy od inwencji gracza.

Muszę wspomnieć, iż gra nie polega jedynie na przejściu wszystkich światów. Prawdziwym celem nie jest ukończenie gry (notabene średnio trudnej), lecz zdobywanie coraz lepszych wyników, bicie rekordów. To tak jak np. z Sega Rally – nie jest problemem przejechać wszystkie trasy. Chodzi przede wszystkim o bicie własnych wyników.

NiGHTS jest produktem na tyle nietypowym, że nie wiadomo właściwie, do której „szufladki" go wrzucić. Niemniej daje tonę znakomitej, powtarzam ZNAKOMITEJ, zabawy i warto tę grę mieć. Tym samym dołącza ona do „wielkiej czwórki" – Sega Rally, Panzer Dragoon Zwei, Virtua Fighter 2 i Virtua Cop. Teraz jest to „wielka piątka".

Yuyo

Producent: Sonic Team
Dystrybutor: Bobmark
Ocena: 92%



Wraz z grą wykorzystującą w pełni środowisko 3D – NiGHTS – pojawił się nowy, analogowy joypad, czyli 3D Control Pad. Powstał na fali wymyślania nowych, ergonomicznych kształtów takich urządzeń, jako konkurencja dla joypada od Nintendo 64. W porównaniu z oryginalnym padem ma zupełnie inny kształt. Jest znacznie większy, z przyciskami bardziej oddalonymi od siebie, nie wygląda już jak przyrząd stworzony z myślą o małych dzieciach. Jest naprawdę wygodny, dobrze układa się w dłoniach i łatwo można się do niego przyzwyczaić.

Największą nowinką techniczną jest „analogowość" urządzenia. Przybyło drugie „kółko", umieszczone nad standardowym krzyżykiem. Jest ono znacznie bardziej wypukłe i daje się kierować w dowolnym kierunku i pod dowolnym kątem. To bardzo duża pomoc w przypadku gier takich jak NiGHTS. Również szare przyciski zostały przerobione na analogowe i umieszczone pod spodem joypada w formie spustów.

O 3D Control Padzie nie da się powiedzieć złego słowa. Przyzwyczaiłem się do niego błyskawicznie, a obawy o zbyt dużą wagę urządzenia szybko pierzchły. Jeżeli masz w planach kupno joypada, pomyśl o kupnie właśnie 3D Control Pada. Warto! [y]



NBA ACTION

SEGA SATURN

Szał na zawodową koszykówkę amerykańską zawładnął Polską w okolicach roku 1992, wraz z rozpoczęciem retransmisji w Telewizji Polskiej. Każdy kochał Jordana, każdy chciał mieć czapeczkę Chicago Bulls albo przynajmniej Los Angeles Lakers. Później stopniowo przywykliśmy do owych retransmisji, które stały się po prostu jeszcze jednym programem w TVP. Dziś trudno już zauważyć choćby szczątki tamtego szaleństwa sprzed czterech lat. Koszykówka, oczywiście, jest popularna bardziej niż np. dziesięć lat temu, ale brak jest entuzjazmu, brak też telewizyjnych transmisji meczów. Tym bardziej warto zagrać samemu, a jest ku temu niezła okazja. Pojawiła się bowiem symulacja koszykówki na Saturna, którą chciałbym polecić wszystkim fanom NBA. Dlaczego, o tym za chwilę.

NBA Action zostało stworzone przez Sega Sports, oddział Segi Soft., odpowiedzialny właśnie za tematykę sportową. Ta sama grupa ludzi jest również „odpowiedzialna" za powstanie np. Sega Rally – czyli od początku można się było spodziewać naprawdę niezłej gry.

Graficznie NBA Action nie poraża. Wszystkie sylwetki zawodników, przeniesione oczywiście systemem motion capture, polegającym na filmowaniu prawdziwych graczy i późniejszym wprowadzeniu ich sylwetek do gry, wyglądają z bliska raczej kanciasto. Gdy rozgrywany jest mecz, jeszcze tak tego nie widać. Dopiero podczas powtórek (na przykład po udanym wsadzie) ostre krawędzie postaci są widoczne. Nie ma się jednak czym przejmować, bowiem dostajemy „do ręki" ponad czterystu prawdziwych graczy NBA, grających w 29 drużynach ligi. Nie ma niestety takich sław, jak Michael Jordan, Shaq czy Barkley, jest jednak mnóstwo innych. Pippen, Ewing, Stockton, Kukoc, Rodman... wystarczy? Jeżeli komuś proponowany zestaw postaci nie odpowiada, może sobie stworzyć własnego gracza. W odpowiednim menu ustalamy jego dane personalne, wygląd, pozycję i inne „składniki". Następnie do określenia pozostaje 25 współczynników, decydujących o stylu gry postaci. I już można sterować swym wymarzonym koszykarzem. Do gry przeniesione zostały również hale, w których grają wszystkie drużyny. Podczas meczu dostępne są cztery ustawienia kamer. Jest to liczba w pełni wystarczająca i każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

NBA Action nie musi się także wstydzić dźwięku. Obok muzyki (której nie ma aż tak dużo) jest wszystko, co trzeba. Publiczność wrzeszczy, gdy ich ulubieńcy wygrywają, ktoś gra na organach melodię znaną z relacji w TV, buty przepisowo piszczą na parkiecie. Jest w zasadzie wszystko.

Przez cały czas trwania meczu przez ekran przewalają się dziesiątki rozmaitych danych i statystyk. I chociaż bardzo miło jest dowiedzieć się, który to już raz z kolei nasz zawodnik nie trafił do kosza, to trzeba decydować – albo przeprowadzić szybką i składną akcję, albo czytać pojawiające się napisy.

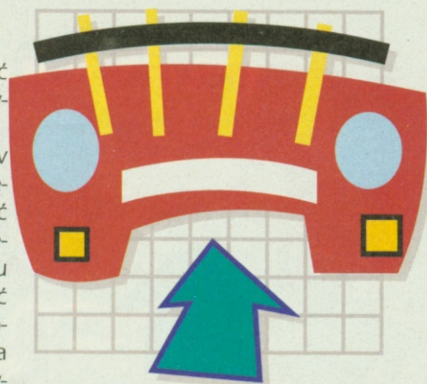






Gracz może zdecydować, w jakiego rodzaju zawodach będzie uczestniczył. Może to być pojedynczy mecz albo cały sezon. W tym drugim przypadku dobrze jest najpierw przejrzeć zapisy stanów gier, umieszczone w pamięci konsoli, gdyż na zapisywanie sytuacji przy rozgrywaniu całego sezonu potrzeba sporo miejsca. Jeżeli na wstępie nie określimy, który zespół chcemy prowadzić, wtedy będzie możliwe uczestniczenie w każdym meczu ligowym dowolnie wybranych drużyn.

Każda z drużyn ma sobie przypisane taktyki. Można je zmieniać, naciskając podczas meczu prawy szary przycisk i jedną z literek: X, Y lub Z. Oczywiście, jeżeli gracz prowadzi drużynę przez cały sezon, może dowolnie ustawić owe taktyki, zachować je w pamięci konsoli i używać w każdym meczu. Do wyboru są taktyki ofensywne i defensywne, przy ich ustawianiu należy dobrze uważać. Może się bowiem okazać, iż po wyjściu na parkiet zawodnicy gracza bez przerwy faulują przeciwników. Z winy złego ustawienia, oczywiście. Zawodnikami steruje się bardzo dobrze i wygodnie, szybko można się nauczyć rozkładania czynności na joypadzie. Każdy z przycisków spełnia co najmniej dwie funkcje, co daje naprawdę duży wybór sztuczek i manewrów taktycznych.

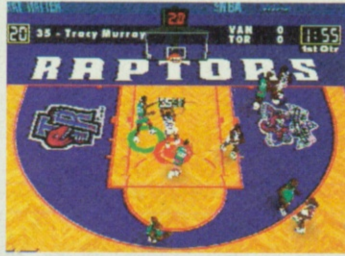


Pod względem grywalności NBA Action dogania wszystkie najlepsze gry na Saturna. Bardzo dobrze zrobiona, nie nudzi się szybko i pozwala grać naprawdę długo.

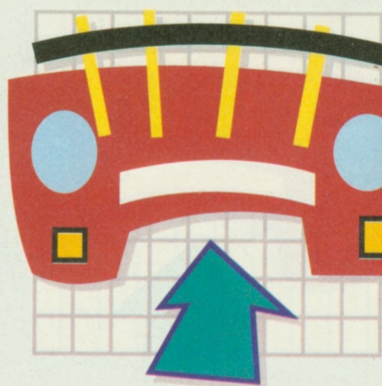
Yuyo

Producent: Sega Sports
Dystrybutor: Bobmark
Ocena: 82%









BAT REMIX

Battle Arena Toshinden – bijatyka, w której walczy się nie tylko częściami ciała, ale i używa broni rozmaitego rodzaju – ukazała się również na Saturna w wersji Remix.

Każda konwersja pociąga za sobą konieczność dostosowania kodu gry do możliwości sprzętu. Podobnie i tym razem. Możliwości graficzne Saturna są na tyle zbliżone do PSX-owych, że grafikę udało się przenieść bez większych problemów. Podrasowany został nawet wygląd postaci – każda z nich składa się obecnie z nieco większej liczby wieloboków (z angielska „poligonów"). Animacja jest płynna, lecz zbyt „miękka", na czym cierpi dynamika akcji. W porównaniu z królową bijatyk (VF2), BATR wydaje się nieco ...hmm... anemiczny. Nawet ładne tekstury nałożone na walczące postacie nie pomagają zbyt wiele, bowiem efekt psuje mało urozmaicone podłoże (areny).



Styl walki jest zupełnie inny od tego z VF2. Zdecydowanie mniej tu planowania, trzeba raczej postawić na szybkość i odrobinę szczęścia. Ponieważ walki toczą się na niewielkich arenach, nietrudno o wypadnięcie i przedwczesne zakończenie gry. BATR jest grą bardziej 3D niż jego konkurenci, pozwala bowiem na swobodniejsze przemieszczanie się w trzecim wymiarze za pomocą wyznaczonych przycisków. Mniej niż w podobnych grach jest ciosów specjalnych (są jednak strzały, ogniste kule etc.), słaby jest też system „combosów".





Mnie program Battle Arena Toshinden Remix nie zachwycił. Wszystkie wymienione wyżej wady, a szczególnie powolne poruszanie się postaci, sprawiły, że BATR to produkt mało pociągający, przynajmniej dla mnie. Poczekajmy na kolejne bijatyki – a na kilka z nich czekać warto.

Yuyo

Producent: Takara
Dystrybutor: Bobmark
Ocena: 52%

DESTRUCTION DERBY

Destruction Derby na PlayStation odniosła oszałamiający wręcz sukces. Przysłużyły się temu bardzo realistyczna grafika i duża dynamika jazdy. W wersji na Saturna (konwersja!!!), oba te elementy lekko kuleją. Jednak gra jest warta uwagi.

Jeżeli ktoś jeszcze nie słyszał o Destruction Derby, przypomnę w skrócie jej zasady. Ścigamy się na kilku torach. Można ustawić „czystą" jazdę, gdy zderzanie się samochodów nie ma wpływu na końcową ocenę przejazdu gracza. Można też zażyczyć sobie wyścigu, w którym główną atrakcją będzie rozbijanie samochodów przeciwników. Ostatnia możliwość, najbardziej kusząca, to arena – „trasa" w kształcie okręgu, na której jedynie najtwardszy wygrywa.

Niestety, animacje są gorszej jakości. Wszelkie teksturowane obiekty nie poruszają się już z gracją i idealną płynnością, animacja lekko skacze. Samochody pozostały te same: ładnie oblepione teksturami, ze zwiększającą się wraz z upływem czasu liczbą wgnieceń. Niestety, słabsza animacja odbiła się też na dynamice jazdy. Trudno już zrobić dobry zryw, o „bączkach" nie wspominając. Inne, niedopracowane elementy to dym i kurz. Są one zbyt „rysunkowe", prymitywne i, w porównaniu z tymi z oryginału – po prostu kiepskie.

Sterowanie samochodami pozostało równie proste, jak w wersji PSX-owej, więc jeżeli ktoś ma ochotę pościgać się, porozwalać inne samochody i powygłupiać trochę, może kupić Destruction Derby. Nie należy się jednak spodziewać równie dobrej jakości, jak w wersji na PlayStation. Nic to, ważne, że jest.

Yuyo

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Bobmark
Ocena: 64%











płyty CD-ROM po polsku!



ALBION

MULTIMEDIALNY KATALOG PŁYT CD-ROM

NOWOŚĆ

- Kilka tysięcy oipsów płyt CD-ROM
- Wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta
- Dodatkowa grupa "Płyty polskie"
- Podział płyt na kategorie
- Akcje wspomagane dźwiękiem.





39zł











25zł





GRY

Seria Top Gier 1-7 – na każdej z nich 650 MB! różnorodnych gier m.in. wyścigi, tetris, symulatory, gry wirtualne i inne. Oraz seria 12 płyt, na których gry zostały pogrupowane tematycznie np. symulatory, sportowe, tetris, wirtualne, przygodowe, planszowe, logiczne, karty, karate, flipery, wyścigi, strzelanki.

NOWOŚĆ



11,90





25zł

CENY Z VAT







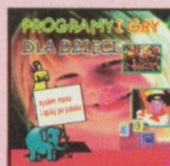
Windows 95 Gry

25zł

WINDOWS 95

Płyty z programami pod Windows 95: dla dzieci (edukacja, zabawa), gry, programy narzędziowe, użytkowe (m.in. edytory, bazy danych, programy graficzne itp.). Dodatkowo na każdej z płyt umieszczono program "Jak radzić sobie z Windows 95"

DLA DZIECI





25zł

Zestaw programów i gier dla najmłodszych: nauka alfabetu, j. angielskiego, matematyki, geografii, muzyki, a także mówiące książeczki, kolorowanki, zabawy słowne. Oraz wiele wspaniałych gier, w których brak jest przemocy i brutalności m.in. puzzle, wyścigi, gry labiryntowe, wirtualne i inne.

EDUKACJA

Zestaw programów edukacyjnych do nauki: matematyki, fizyki, przyrody, historii, geografii oraz języków obcych (angielski, niemiecki, hiszpański, francuski...).





25zł

DŹWIĘK

Kolekcja dwóch płyt z kilkoma tysiącami plików MIDI, MOD, WAV, VOC, pogrupowanych tematycznie. Oraz płyta z programami konwertującymi i przetwarzającymi formaty dźwiękowe, z edytorami dźwięku itp.



25zł









25zł







25zł

PROGRAMY UŻYTKOWE

W tej grupie każdy użytkownik komputera znajdzie pozycję, która go zainteresuje. Są tu płyty z programami biurowymi, coś dla grafików (Programy Graficzne, Programy Multimedialne), płyty z programami narzędziowymi i takie, które zainteresują użytkowników Internetu. Katalogi filmów, przepisy kulinarne, finanse, astronomia, edytory tekstów itp. zgromadzone na Programach Użytkowych 1,2,3 przydadzą się w biurze, szkole i domu.

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO BEZPŁATNY KATALOG !!!

oraz między innymi:

										World of MPEG	35
2700 True Type Fonts	25	Chopin PL	98	Encyklopedia Malarstwa	69	MS Encarta 96	149	Proste Drogi	85	Megarace 2	135
Angielski dla Każdego	150	Clipart Library	19	Encyklopedia Przyrody w.II	88	Image Library 1,2,3	19	Video English Genius	122	Linux Programs	29
Cross Country	147	Collection of Cars	25	Silent Hunter	159	SuperMemo-Power Pack	220	Textures & Backgrounds	29	Oksfordzka Encyklopedia	
Euro Plus + Professional	398	Word Bird's Word Land	199	Fun & Games 13-16	19	Multimedia Music Box	19	Duke Nukem 3D	135	Historii Świata	122
Art History Encyclopedia	25	Historia Europy Międzywojennej...	89	Encyklopedia Kosmosu	109	Teenagent	69	OS/2 Master	19	Supermedia 1-3 PL	14,90
Atlas Świata	69	Multimedia Album of Poland	120	Historia Świata w.II	88	Zwierzaki	79	World of DTP	35	Erotyka	od 20

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także sprzedaż wysyłkową. Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!

tel. (071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w. 238

Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław

SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.
Oryginalna płyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850	2 254
5P100/8/850	2 451
5P120/8/1080	2 820
5P133/8/1080	2 598
5P150/16/1080	3 525
5P166/16/1080	4 016
5P200/16/1080	4 328

Komputery Optimus S.A. Plus
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

5P75/8/850	1 738
5P100/8/850	1 836
5P120/8/850	2 156
5P133/8/850	2 451

Komputery Harvard
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

5H75/8/850	1 596
5H100/8/850 faxmodem, CDx6	2401
5H120/8/850	1 920
5H133/8/850	2 175

Monitory

GoldStar 14'' SVGA kolor LR NI	744
Samsung 14'' SVGA kolor LR NI	764
GoldStar 14'' SVGA kolor z glosnikami	764
GoldStar 15'' SVGA kolor	1058
GoldStar 15'' SVGA kolor z glosnikami	1097
SAMSUNG 15'' GLSi SVGA kolor NI/LR	1371
Bridge 17'' 1280x1024 0.28 mm OSD	1803
SAMSUNG 17'' CMG7377L Gli NI/LR	2342
SAMSUNG 17'' CFA7689L GLSi NI/LR	2734
SAMSUNG 20'' CFG9637L NI/LR	4204

Compaq Presario
CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14'', mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4658
9220 P100/8/840	5513
7220 P100/8/1000	5263
5220 P100/8/840	6834
7230 P120/8/1000	5604

Drukarki HP

340 przenośna 300 dp[illegible]	755
600, 600x300 dpi, opc[illegible]n.	691
690C, 600x300 dpi, kolor, [illegible]	962
820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1281
870Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1521
1600C, 600 dpi, 8 str./min, 512 kB	4007
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1459
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2945
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3603
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4454
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4730
Kabel Centronics	5
Color Kit Deskjet 310	110
Color Kit Deskjet 600	123

IBM Aptiva
CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14''/15'' color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14''	4792
P75/8/850/14''	5308
P75/8/850/15''	5648
P100/8/1200/15''	6329

Tulip
CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawitura, mysz, monitor kolorowy 14'' LR PnP.
DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL.

dt5-100/8/850/14''	4411
dt5-100/8/1200/14''	4897
dt5-120/16/1200/14''	5436
dt5-133/16/1200/14''	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14''	7219

Oprogramowanie

Microsoft

Ms 3D Movie Maker Win 95	111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	131
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Bookshelf Cd+Ms Works Win95	221
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Composers Collection F.Win	135
Ms Creartive Writer Cd	45
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Fine Artist	61
Ms Flight Simulator	53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magig School Bus - Human Body	53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Musical Instruments	90
Ms Schubert 1.0 Cd	82
Ms Strauss 1.0 Cd	82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	82

Sony

Sony Cd Psx Descent	153
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	819

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars	168
Nintendo Jordan Adventure	111
Nintendo Judge Dredd	209
Nintendo Killer Instinct	184
Nintendo True Lies	213
Nintendo Yoshis Island	168
Nintendo Konsola SN+DKC	509

Game Boy
Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	182
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Attica World Cup Soccer Enc.-	114
Dk Encyclopedia Of Science	117
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictonary	82
Dk Ultimate Sex Guide	110
Euro Plus Professional Pack	327
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Kraina słów	162
Longman Interactive English	286
Syracuse Language Ang+Voi.Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	106
Video World of Animals	107

Gry

11-Th Hour	98
A.D. 2044	102
AH 64 The Longbow	119
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	115
A.T.F Cd	107
Bad Mojo-Zycie Karalucha	94
Buried In Time	110
Caesar II	107
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	107
D	123
Druid	100
Duke Nukem 3D	111
Formula 1 Grand Prix 2	112
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Knights Chase	111
Last Dynasty	102
Lords Of The Realm	57
Magic Carpert 2	107
Megapack 4	117
Megapack 6	127
Need for Speed Spiecial Edition	111
Normality	107
Offensive	111
Peter Rabbit No Of Garden	89
Prisoner Of Ice	102
Quake	138
Raven Project	81
Red Rhino Cd	57
Ripper Cd	107
Road Warrior Quarantine II	86
Shellshock	96
Shivers	102
Shockwave	93
Silent Hunter	123
Space Bucks Cd	107
Su 27 Flanker	123
Su 27 Flanker (Dos)	126
Swat Police Quest	115
Thunderhawk 2 Firestrom	119
Time Commando	107
US Navy Fighters Gold	93
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98
Z.	107

Joysticki

Wingman Light	66
Thunder Pad	56
QJ PC 215 Flight Pro	24
QJ PC 241	111
QJ PC 242 Flight Force	152

Myszy

Ms Easyball (Serial)	135
Dexxa 4	28
Mitsumi Ecm-S 3102 Ps/2	16
Mouseman Radio	245
Ms Home Mouse	82
Pilot Mouse II serial/PS2	86
Trackman Marble	261
Trackman Vista	164

Głośniki

Logic 3 SB206	62
Logic 3 SB225	89
Cp-88	53
Trust SBC 635	205

Internet
Konto FULL (pełny dostęp, e-mail, WWW, ftp), 60 godzin, 1 MB, opłata za miesiąc 42

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

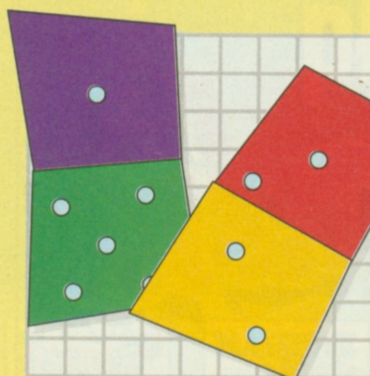
Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86





Zapowiedź (czyli wstęp)

Wielu z Was zapewne widziało gry takie jak Dune 2, Warcraft, Command & Conquer czy wydana ostatnio rodzima produkcja, Polanie. Gra, której opis właśnie czytacie, oparta jest częściowo na podobnym schemacie. Kolejne misje (mamy tu ich 20 w pięciu różnych sceneriach) są dość jednorodne – polegają na zdobyciu fortu przeciwnika, a gracz ma do dyspozycji coraz lepsze jednostki wojskowe. Jednak myliłby się ktoś sądząc, iż przez to gra po pewnym czasie staje się nudna – wprost przeciwnie. Dysponujemy w sumie 17 różnymi rodzajami piechoty (robotów), pojazdów i działek, a włączanie się do akcji w następujących po sobie misjach jest bardzo dobrze dograne. Ponadto Z jest grą niesamowicie dynamiczną. Nie wystarczy na początku misji skupić się na rozbudowie własnej bazy, odpierając ataki przeciwnika, tak jak to było możliwe np. w Command & Conquer. Co więcej, taka taktyka GWARANTUJE przegraną!

Zarys (czyli o co chodzi)

Mapa terenu danej misji jest już na początku cała odsłonięta, co stanowi ważne ułatwienie w tej fazie. Teren podzielono na sektory – w każdej misji inaczej. W każdym sektorze znajduje się jeden budynek o dużej wadze strategicznej (w nielicznych przypadkach dwa), który bierzemy pod kontrolę poprzez zdobycie chorągwi znajdującej się w danym sektorze. Jest to jedyna metoda pozyskiwania zabudowań, gdyż w Z nie mamy możliwości własnoręcznego stawiania budynków!



Ten sam screen z gry Z w rozdzielczości wysokiej...



...i niskiej.

Zbrojenia

Liczby, widniejące obok nazw jednostek piechoty, oznaczają ilość robotów w oddziale, produkowanych za jednym razem. Kolumna Czas oznacza okres oczekiwania na wyprodukowanie danej jednostki, liczony względem czasu produkcji oddziału Gruntów (jeśli np. chcemy sprawdzić czas produkcji pojazdu APC, a czas produkcji Gruntów w danej chwili wynosi 3 min, to mnożymy 3 min przez 1,72 – otrzymujemy 5,16 min, czyli około 5 min i 10 s).

JEDNOSTKA		CZAS	FABRYKA														
		x	W FORCIE					ROBOTÓW					POJAZDÓW				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
GRUNT	3	1,00	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
PSYCHOS	3	1,41		●	●	●	●		●	●	●	●					
TOUGH	2	1,72		●	●	●	●			●	●	●					
SNIPER	3	2,13			●	●	●			●	●	●					
PYROS	4	2,31				●	●				●	●					
LASER	4	2,57					●					●					
JEEP		1,18	●	●	●	●	●						●	●	●	●	●
APC		1,72			●	●	●								●	●	●
LIGHT		2,03		●	●	●	●						●	●	●	●	●
MEDIUM		3,21			●	●	●							●	●	●	●
HEAVY		3,92					●									●	●
MO. MISSILE		4,54					●										●
CRANE		1,90					●										●
GATLING		1,39	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
GUN		1,66		●	●	●	●			●	●	●		●	●	●	●
HOWITZER		2,47				●	●					●			●	●	●
MISSILE GUN		3,28					●										●

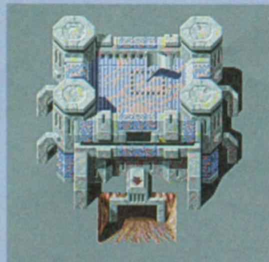
W odróżnieniu od wymienionych wcześniej tytułów, w grze Z nie zbieramy żadnych materiałów budowlanych czy też finansowych, takich jak tyberium, drewno czy złoto. Jedynymi rzeczami, które warto kolekcjonować, są zielone skrzynki z granatami (poszerzające możliwości ofensywne niektórych rodzajów oddziałów piechoty), a także opuszczone, w pełni sprawne pojazdy (lub działka), których zwykle kilka rozmieszczonych jest w terenie.

Pojazd taki zajmujemy poprzez wydanie dowolnej jednostce piechoty rozkazu wejścia do niego. Co więcej, jeśli uda nam się ustrzelić członków załogi wrogiego pojazdu, ten pustoszeje i również możemy go zająć. Jak już wcześniej wspomniałem, nie mamy możliwości stawiania budynków, natomiast jednostki budują się same. Wystarczy zająć sektor z fabryką i ustawić w niej typ produkcji. Oczywiście, im lepsza jednostka, tym dłużej się buduje. Czas budowy poszczególnych jednostek w danej fabryce nie jest stały i zależy od ogólnej liczby zajętych przez nas sektorów – im więcej sektorów mamy pod kontrolą, tym szybciej budujemy każdą jednostkę. Jeśli budynek fabryki został uszkodzony przez ostrzał przeciwnika, czas produkcji jednostek wydłuża się.

Zaraz po wybudowaniu jednostka jest mało doświadczona, co symbolizuje biała gwiazdka z boku jednostki (gdy na nią klikniemy). Każdy wygrany bój zwiększa jej doświadczenie – zielona, potem złota gwiazdka. W ślad za tym rosną jej umiejętności. W grze występują trzy rodzaje fabryk: fabryka robotów, pojazdów i fort. Każda z nich ma pięć stopni zaawansowania. Rodzaj jednostek produkowanych w każdej fabryce został przedstawiony w tabeli.

Zabudowania (czyli budynki)

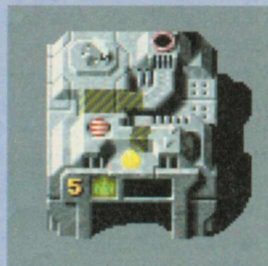
W grze spotykamy budynki pięciu typów:



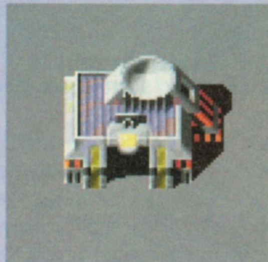
1. **Fort** – budynek podstawowy. Zniszczenie naszego fortu przez przeciwnika jest równoznaczne z przegraną i odwrotnie. Fort o najwyższym stopniu zaawansowania może produkować jednostki każdego rodzaju.



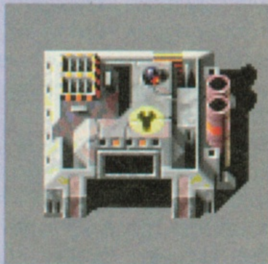
2. **Robot factory** – fabryka produkująca oddziały robotów i działka (poza Missile Gun). Liczba znajdująca się na budynku informuje o stopniu zaawansowania produkcji w fabryce.



3. **Vehicle factory** – fabryka produkująca pojazdy i działka. Liczba określa to samo co przy fabryce robotów.



4. **Radar** – zajmując ten budynek otrzymujemy dodatkowe informacje o jednostkach przeciwnika (np. znamy stopień doświadczenia), a ich lokacje pojawiają się na małej mapce z boku ekranu.



5. **Workshop** – budynek, w którym za darmo możemy reperować swoje jednostki. Czas naprawy zależy od stopnia uszkodzenia i rodzaju jednostki.

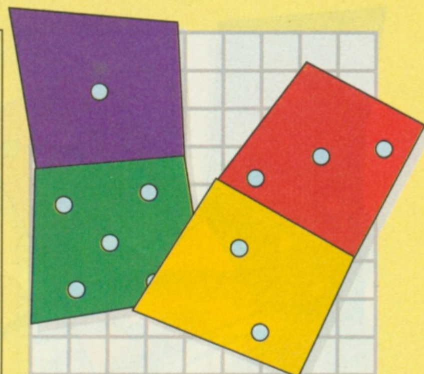
Zestawienie (czyli sprawy techniczne)

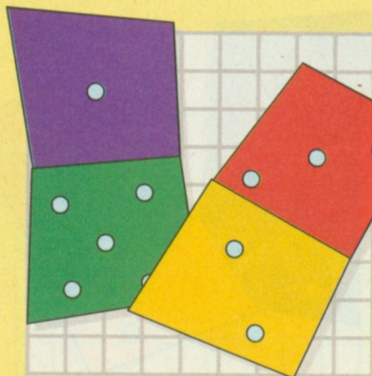
Gra ma możliwość wyboru między grafiką VGA i SVGA (druga opcja wymaga mocnego komputera). I tu pozwolę sobie na smutną refleksję: w trybie VGA grać się praktycznie nie da, a jeśli już to gra się o wiele trudniej – to tylko forma powiększenia, a nie dostosowania gry do gorszej grafiki. Oznacza to, iż w trybie VGA gracz widzi w danej chwili o wiele mniejszy obszar gry niż w SVGA – zaledwie ok. jedną czwartą. Ma to olbrzymie znaczenie w początkowej fazie każdej misji, kiedy musimy dorównać przeciwnikowi w tempie zajmowania terenu.

Natomiast nic nie mogę zarzucić dźwiękowi. Efekty są realistyczne, zaś muzyka bardzo dobrze sprawuje funkcję tła. Jest również sporo dobrze zrobionych i śmiesznych, animowanych przerywników. Pozwalają wspaniale rozluźnić się w przerwach między misjami.

Zalecenia (czyli porady)

– Na początku każdej misji musimy próbować zająć liczbę sektorów równą tej zajętej przez wroga (ewentualne odchylenia to +/– jeden sektor) – inaczej możemy stwierdzić z pewnością 90%, iż danej misji już nie wygramy.
– Podpowiedź do poprzedniej rady: jeśli misja jest wyjątkowo ciężka, zamiast zajmować od razu całą połowę mapy, wyznaczmy wzrokowo granicę podziału mapy na pół, a następnie zajmijmy i utrzymajmy jedynie tereny przygraniczne. Zabezpieczy to nas przed niekontrolowaną ekspansją przeciwnika oraz da możliwość powolnego, w miarę wzrostu liczby naszych oddziałów, zajęcia całej naszej części.
– Starajmy się mieć na tyłach atakującej grupy przynajmniej jeden oddział piechoty. Kiedy przeciwnik wystrzeli nam załogę pojazdu, będziemy mogli zająć go ponownie.
– Lepiej atakować grupą niż pojedynczo. Przeciwnik będzie miał parę celów ataku, podczas gdy my tylko jeden.
– Działka Gatling i Gun najlepiej rozwala się czołgiem Heavy. Ma on wiekszy zasięg niż oba działka. Wystarczy podjechać nim tak, aby działka były na granicy zasięgu – z reguły wystarczy jeden strzał.
– Bardzo dobrą bronią, szczególnie gdy nie mamy jeszcze Mo. Missile, jest APC zajęty przez oddział Tough. Mniejsza siła ataku, ale większa zwrotność.
– Oddział Sniperów znakomicie nadaje się do „wystrzeliwania" przeciwnika z pojazdów. Aby podjąć taką akcję, należy zjednoczyć grupę np. jednego czołgu (najlepiej Light, aby nie poczynił zbyt wielu strat w opancerzeniu jednostki przeciwnika) wysuniętego na przód grupy, oddziału Sniperów oraz np. oddziału Gruntów (do zajęcia opuszczonej jednost-





ki) trzymanego na tyłach. Czołgiem jedziemy „na wabia” i wprowadzamy obcą jednostkę w zasięg oddziału Sniperów. Następnie, by nasz czołg nie oddał zbyt wielu strzałów, wykonujemy nim ruchy dokoła przeciwnika. Z jego pojazdu (powinien stać w miejscu) po pewnym czasie wychyli się gostek, który w większości przypadków zostanie dość sprawnie wyeliminowany przez oddział Sniperów – pusty pojazd zajmujemy.

– Należy pamiętać, że gdy brakuje połączeń naziemnych między wyspami, przez co nie możemy poruszać się pojazdami, zawsze możemy zlecić piechocie przepłynięcie i zajęcie pustych pojazdów, znajdujących się na brzegu po drugiej stronie.

– W niektórych misjach oba forty, nasz i przeciwnika, znajdują się dość blisko siebie. Starajmy się podjechać od razu kilkoma pojazdami i spróbować wybić przeciwnikowi jednostki piechoty. W ten sposób uniemożliwimy mu zajęcie opuszczonych pojazdów, a sami zyskamy sporą przewagę czasową, jakże ważną na początku każdej misji.



Zakończenie (czyli podsumowanie)

Autorom programu udało się zgrabnie połączyć modny ostatnio schemat gry strategicznej z wartką akcją. Gracz naprawdę nie powinien narzekać na zbyt mało wrażeń. Podczas trwania kolejnych misji praktycznie brak jakichkolwiek elementów zastoju i nie można sobie pozwolić na chwilę dekoncentracji – w przeciwnym razie pozostaje wybrać z menu opcję „Replay Level”. Na relaks możemy sobie jedynie pozwolić, gdy zdobyliśmy już prawie cały teren i szykujemy się do frontalnego uderzenia na fort przeciwnika. Wtedy produkujemy jednostki szybciej i w większej liczbie niż wróg.

Gra oferuje też zabawę „po kablu”, na specjalnie do tego celu zaprojektowanych planszach – jednocześnie może się zmierzyć nawet czterech graczy. Grać można przez połączenie szeregowe, modem oraz sieć.

Szczerze polecam Z wszystkim miłośnikom dynamicznej strategii !

ViZ

Minimalna konfiguracja: 486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM. Do gry w wysokiej rozdzielczości potrzeba 12 MB RAM.



Zaopatrzenie (czyli jednostki)

W grze Z możemy kierować siedemnastoma typami jednostek:

Piechota



Grunt – tzw. „mięso armatnie”, choć gdy wyposażymy ich w granaty stają się całkiem mocni. W początkowych misjach pełnią role pierwszoplanowe, potem nadają się do zajmowania porzuconych pojazdów. Tworzy się je najszybciej z wszystkich jednostek.



Psychos – w skrócie: lepiej opancerzony i szybciej strzelający oddział Gruntów.



Tough – roboty zaopatrzone w wyrzutnie pocisków rakietowych. Duża siła ataku, ale mała liczebność. Podstawowy oddział składa się zaledwie z dwóch robotów.



Sniper – siła ataku podobna jak w oddziale Gruntów, ale znacznie większy zasięg. Ze względu na wysoką inteligencję większe grupki znakomicie nadają się do obrony chorągwi w sektorach, gdyż wystrzeliwują przeciwnika, zanim podejdzie on bliżej, aby oddać strzał.



Pyros – przypominają jednostki NOD Flamethrowers z Command & Conquer, lecz muszę przyznać, że mają mniejszą skuteczność. Ich zaleta – nie podpalają własnych jednostek.



Laser – elitarne oddziały robotów, zaopatrzone w lasery o dość dużym zasięgu. Znakomita broń przeciwko słabszym działkom przeciwnika.

Dystrybucja: IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



Z

Bitmap Brothers/Virgin 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	77%
Dźwięk	68%
Ogółem	**77%**

Pojazdy



Jeep – podstawowy pojazd. Siła ognia mniej więcej równa sile podstawowej jednostki piechoty, ale duża szybkostrzelność. Bardzo łatwo unieszkodliwia obce jednostki Gruntów.



APC – wspaniała konstrukcja. Pojazd ten, pełniący funcję transportera, posiada bardzo ważną zaletę: przebywający w nim oddział robotów może atakować własną bronią bez wychodzenia na zewnątrz. Dzięki temu możemy przeobrazić go w wyrzutnię rakiet (z oddziałem Tough w środku) lub pojazd z silnym laserem (z oddziałem Laser). Ten ostatni wydaje się tylko nieco gorszy od wyrzutni Mo. Missile, jednak przewyższa ją zwrotnością.



Light – najsłabszy czołg. Pozwala jednak łatwo eliminować, występujące w początkowych misjach w dość dużej liczbie, wrogie działka Gatling.



Medium – średni czołg. Powolniejszy od poprzedniego, lecz ze zwiększonym opancerzeniem.



Heavy – najsilniejszy i najpowolniejszy czołg. Rozwala większość jednostek przeciwnika jednym strzałem. Bardzo pomocny przy eliminowaniu działek: Howitzer i Missile Gun.



Mo. Missile – samobieżna wyrzutnia rakiet. Dysponuje największą siłą ognia, lecz jest bardzo powolna.



Crane – dźwig na kołach. Pojazd pozwala reperować mosty oraz podniszczone budynki.

Działka



Gatling – postawowe działko. Bardzo przydatne w początkowych misjach do eliminowania wrogiej piechoty i Jeepów.



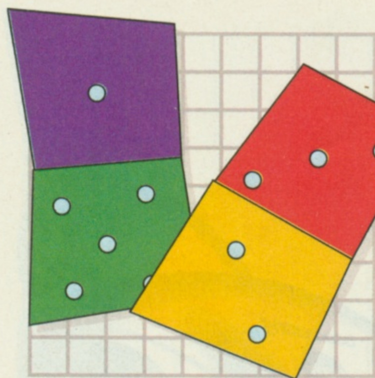
Gun – działko o sile ognia porównywalnej z siłą czołgu Medium.



Howitzer – potężne działo o dużej sile ataku i bardzo dużym zasięgu ognia (porównywalnym z ogniem oddziału Sniperów), jednak powolne, słabo opancerzone.



Missile Gun – działo rakietowe. Nie lada przeszkoda dla przeciwnika i znakomita ochrona dla naszego fortu. W odróżnieniu od innych dział, nie może być produkowane w fabryce robotów.



AGE OF RIFLES

WCS3 – Age of Rifles bazuje na bitwach i kampaniach z lat 1848–1905. Zasady pozostały identyczne: celem gry jest zdobycie punktów kluczowych przy jak najmniejszych stratach własnych i jak największych wroga. Poprawiono grafikę jednostek, znacznie ulepszono oprawę dźwiękową oraz usprawniono sterowanie. Uzupełniono dane historyczne, dotyczące konfliktów i uzbrojenia.

Oprawa

WCS3 ma dźwięk dobrej jakości. Warto zwrócić uwagę na muzykę (prawie godzina na ścieżkach audio). Grafika – na niezłym poziomie. Sylwetkom oddziałów trudno coś zarzucić. Natomiast mapa mogłaby być bardziej czytelna, szczególnie gdy chodzi o ukształtowanie terenu.

Scenariusze i kampanie

Do wyboru mamy 50 scenariuszy, od bardzo długich (nawet 80 tur) do krótkich (np. Gettysburg ma tylko 6 tur). Oprócz znanych wojen, możemy spotkać coś tak egzotycznego, jak bitwa pod miastem Arica (wojna Chile z Peru i Boliwią w latach 1879–1883) czy bitwa pod Isandlwana (agresja angielska na państwo Zulusów w 1879 r.).

Kampanie łączą w serię od 6 do 13 scenariuszy. Tematyka jest zdecydowanie zbyt amerykańska. Wojna secesyjna została rozbita aż na trzy(!) kampanie – działania na wschodzie, na zachodzie i pełna wojna. Dodatkową „atrakcją" jest konflikt Stanów z Meksykiem w latach 1846–1848...

Oprócz wojen amerykańskich dostępne są jeszcze: austriacko–pruska (1866), francusko–pruska (1870–1871) oraz rosyjsko–japońska (1904–1905).





Na szczególną uwagę zasługuje „Żołnierz Królowej". Kampania ta obejmuje okres panowania królowej Wiktorii: wojny Anglików z Sikhami (1845–1846 i 1848–1849), wojnę krymską (1853–1856), walki z Zulusami (1879), powstanie mahdystów (1881–1898) oraz powstanie Bokserów (1898–1900).

Formacje taktyczne

Duże znaczenie w grze ma wykorzystanie formacji taktycznych.

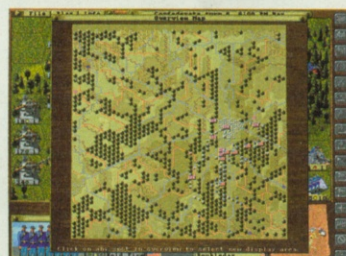
1. **Formacja „zdezorganizowana"** charakteryzuje się odejściem od zwartych szyków bojowych, czyli stanowi odpowiednik tyraliery. Można w to jednak wątpić, ponieważ, z nielicznymi wyjątkami, ma zbyt niskie wskaźniki. Daje możliwość prowadzenia ostrzału lub bezpośredniego ataku. Najlepsza do regeneracji sił jednostki.
2. **Kolumna marszowa** najlepiej nadaje się do szybkiego przerzucania jednostek, jest jednak najbardziej narażona na atak i ostrzał.
3. **Kolumna bojowa** – do szturmu na pozycję wroga.
4. **Formacja wieloliniowa.** W grze – dwie linie, w rzeczywistości 2–3, a nawet 4 linie (po 3–6 szeregów). Komputer preferuje ten szyk. Jest to formacja najbardziej uniwersalna z dostępnych, nadająca się nieźle do walki ogniowej i do szturmu.
5. **Linia** – bardzo wydajna w walce ogniowej, wymaga jednak dobrego wyszkolenia.
6. **Formacja obronna.** Można stosować ją wyłącznie w okopach, redutach lub zabudowaniach. Umożliwia ostrzał i obronę w każdym kierunku.
7. **Pusty czworobok** nadaje się do walki bezpośredniej (dobre wyszkolenie).











Szczególne znaczenie w grze ma umiejętność wykorzystania kolumny marszowej – szybki przemarsz w pobliże sił przeciwnika, zmiana formacji, np. na kolumnę bojową i zaatakowanie wroga (wszystko w jednej turze). Gdybyśmy chcieli to samo zrobić od razu w kolumnie bojowej, zajęłoby to nam znacznie więcej czasu.

Kierunek, w którym zwrócona jest jednostka, wpływa w znacznym stopniu na jej siłę bojową. Atak od tyłu może doprowadzić do całkowitego rozbicia lub zniszczenia nawet bardzo silnego oddziału.





tylerii, nasze jednostki nie powinny go blokować...

Gdy mamy „przewagę ogniową", a scenariusz jest długi, nie warto spieszyć się z atakiem. Lepiej najpierw ostrzałem „zmiękczyć" przeciwnika. Dobrym przykładem jest tutaj walka po stronie Anglików z Bokserami, którzy dysponują niewielkim zasobem broni palnej i słabą artylerią.

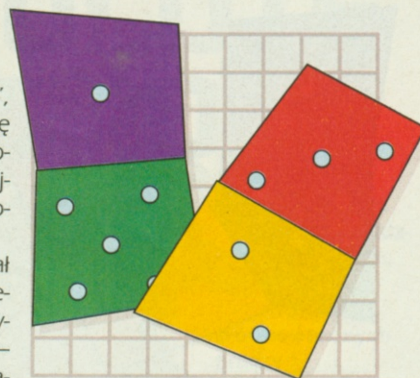
Duże znaczenie mają rozkazy samodzielnego prowadzenia ognia. Dają możliwość powstrzymania próby ataku w fazie ruchu przeciwnika (np. szarży kawalerii). Najlepiej wybrać Near Fire lub Wait Fire, a jeżeli chcemy szturmować pozycje wroga – Hold Fire, inaczej podczas strzelania oddział może stracić zbyt dużo punktów ruchu. W przypadku samodzielnego ognia, przy ograniczonej widoczności (np. w nocy), istnieje niewielkie prawdopodobieństwo ostrzelania jednostki sprzymierzonej!

pod ostrzał. Wróg „wystrzela się", gdy „mięso armatnie" znajdzie się w jego pobliżu, a kolejne jednostki będą mogły podejść spokojnie (nawet w kolumnie marszowej!) pod jego pozycje.

Warto otoczyć wrogi oddział przed rozpoczęciem bezpośredniego ataku. W innym przypadku może on uciec – będzie osłabiony, może nawet rozbity, ale nie tak łatwo kompletnie go zniszczyć.

W wyniku ataku na baterie wroga w nasze ręce może trafić część armat. Można je przejąć lub zniszczyć. Gdy zgromadzimy kilka na jednym polu, stworzą nową jednostkę, ale nie wolno jej użyć (przynajmniej początkowo) w walce! Jeżeli mamy baterię wyposażoną w identyczne działa, możemy dołączyć do niej te zdobyczne.

Komputer cierpi czasami na manię dobijania rozbitych jednostek. Niekiedy kończy się to dla strony atakującej fatalnie, np. zwycięski oddział dostaje się w pole ostrzału innych sił wroga lub zostaje zaatakowany przez jego kawalerię. Takie dobijanie ma sens w przypadku, gdy przewaga jest po naszej stronie, natomiast w gorszej sytuacji lepiej rozbijać (unieszkodliwiać, choćby na pewien czas) kolejne jednostki przeciwnika. Wrogie oddziały mogą opanować popłoch i wrócić do walki, ale wymaga to czasu, a przecież scenariusz nie trwa wiecznie...



PIERWSZA WERSJA WARGAME CONSTRUCTION SET POWSTAŁA NA KOMPUTERY 8-BITOWE. WCS2: TANKS!, 16--BITOWA WERSJA GRY, POJAWIŁA SIĘ NA RYNKU W 1994 R. WCS3 – AGE OF RIFLES KONTYNUUJE TRADYCJE SERII.

Skirmishers

Tak naprawdę brak jest pojedynczego polskiego wyrazu, odpowiadającego temu terminowi. Niektórzy tłumaczą to jako strzelcy, inni – tyraliera... Najbardziej adekwatne jest określenie „strzelcy w luźnym szyku". Byli to żołnierze szkoleni nie do walki w zwartej formacji, ale do wspierania ogniem kolumny bojowej (z wykorzystaniem ukształtowania terenu).

Odłączenie strzelców od głównego oddziału zmniejsza prędkość jednostki (1 pkt na heksie) oraz zwiększa skuteczność prowadzenia ostrzału. Nie wpływa natomiast na możliwości oddziału w bezpośrednim starciu. Strzelcy zmniejszają możliwość wystąpienia braku amunicji.

Prowadzenie ognia, pole ostrzału

Na jakość ostrzału ma wpływ zadymienie okolicy. Ostrzał artyleryjski może np. doprowadzić do pożaru lasu, co znacznie ogranicza widoczność i może spowodować nawet wybuch amunicji!

Warto pamiętać o dobraniu odpowiedniego pola ostrzału artylerii...

Atak

Gdy planujemy trasę przemarszu warto pamiętać, że jeżeli jednostka będzie przechodziła przez zielone heksy, nie wpływa to na nią ujemnie. Natomiast wejście na pola żółte jest odpowiednikiem forsownego marszu, co wiąże się ze spadkiem siły bojowej, tak w bezpośrednim starciu, jak przy prowadzeniu ognia.

Podczas przemieszczania jednostek, pierwsze oddziały od strony wroga powinny służyć do zabezpieczenia pozycji (nie powinny być w kolumnie marszowej). Pod ich osłoną można bezpiecznie przeprowadzić inne oddziały. Oczywiście są narażone na ostrzał czy atak, ale reszta sił jest teoretycznie bezpieczna.

Ciekawe możliwości daje taktyka wysyłania jednego oddziału pod ostrzał...

Morale

to najważniejszy parametr. Nawet doskonale wyszkolony, silny liczebnie, uzbrojony w nowoczesną broń oddział staje się łatwym łupem dla słabszej i gorzej wyposażonej jednostki, jeżeli ma niski poziom morale.

Oddziały o niskim morale mogą wpaść w popłoch i rzucić się do ucieczki (nawet poza obszar mapy) lub wpaść w panikę – nie uciekają wtedy, ale nie mogą uczestniczyć w walce, a zaatakowane stanowią łatwy cel. Do chwili przywrócenia porządku nie możemy im wydać żadnych rozkazów.

Na morale mają wpływ nie tylko straty własne jednostki, ale także straty ponoszone przez inne oddziały. Szczególnie destrukcyjnie oddziałują przebiegający w pobliżu „uciekinierzy".

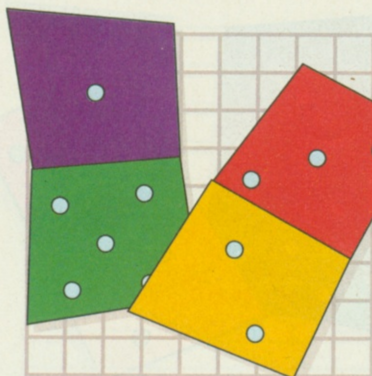
Dowódcy

Jakość dowódcy określają wskaźniki charyzmy, waleczności i kompetencji. Oficerowie dowodzący wpływają nie tylko na zachowanie się oddziałów w czasie walki, ale także na prędkość przemarszu i poziom zaopatrzenia. Niekiedy jednostki znajdujące się poza zasięgiem dowodzenia (3–5 heksów w zależności od stopnia dowódcy; zasięg może być ograniczony przez teren, np. las) przemieszczają się tylko o jeden heks w turze.

Jeżeli zmieniamy przydział dowódcy na inną jednostkę, a w pobliżu znajdują się siły wroga, może on zostać ranny bądź zabity. Dowódca może też dostać się pod ogień własnych żołnierzy (!), gdy zmiana taka ma miejsce przy złej widoczności. Jeżeli zginie dowódca, na jego miejsce jest mianowany nowy oficer. Jego wskaźniki są ustalane losowo, na bazie narodowości oddziału.

AGE OF RIFLES
Mindscape/SSI 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	71%
Dźwięk	83%
Ogółem	87%



Zaopatrzenie w amunicję

Jednostka otrzymuje nowe zapasy, jeżeli można wykreślić na mapie trasę od niej do punktu zaopatrzenia. Trasa nie może przechodzić przez heksy „niedostępne" (np. rzeki) oraz sąsiadujące z siłami wroga. Oddział musi mieć też kontakt z dowódcą. Wpływ na uzupełnienia ma także teren i pogoda.

Marynarka wojenna

Działania jednostek morskich zdecydowanie są niedopracowane. Rola marynarki sprowadza się raczej do uczestniczenia w tworzeniu atmosfery... Okręty to po prostu umocnione i bardzo szybkie baterie dział. Ciekawostką jest, że w momencie oddania strzału zwracają się one dziobem(!) w stronę przeciwnika.

Walka flotylli jest bardzo nieciekawa, ponieważ sprowadza się wyłącznie do wymiany ognia. Nie można abordażować... Okręty mają jednakową liczbę punktów ruchu, a siła i kierunek wiatru nie są tutaj ważne.

Podobne potraktowanie marynarki wojennej jest pod pewnym względem zrozumiałe – gra wykorzystuje głównie wojska lądowe. Jednak nasuwa się pytanie: po co dawać graczom możliwości, których nie mogą w praktyce wykorzystać?

Komputer

ma pięć poziomów siły gry. W instrukcji możemy przeczytać, że na najwyższym poziomie będzie niezwykle wymagającym przeciwnikiem dla każdego gracza. To prawda. Jednak wzrost „umiejętności" nie sprowadza się do poprawienia jego możliwości taktycznych czy strategicznych... Zmieniają się tylko wartości jednostek – ich odporność oraz wyszkolenie. W identycznej sytuacji jednostka komputera na poziomie 5 potrafi zadać przeciwnikowi kilka- lub kilkunastokrotnie (!) większe straty, niż taki sam oddział sterowany przez gracza. Podobnie zwiększa się też jego odporność.

Niestety, jest to klasyczne „pójście na łatwiznę". To tak, jakby programista zwiększał możliwości komputera w szachach (też gra strategiczna), zmieniając zasady poruszania się figur jednej ze stron. A przecież chyba nie o to chodzi?!

Dostępna jest także możliwość gry z żywym przeciwnikiem na jednym komputerze lub przez modem (e-mail).

Strategia i taktyka komputera

Momentami wydaje się, jakby komputer „nie wiedział", co zrobić ze swoimi jednostkami. Jest to jednak związane raczej ze źle skonstruowanym scenariuszem, a nie z jego ogólnym poziomem.

W zależności od scenariusza komputer „potrafi" nie zabezpieczyć zdobytych punktów kluczowych lub ochraniać je tak, jakby spodziewał się nowej Normandii (może nawet zablokować całe swoje skrzydło). Przyczyną takiego postępowania jest sam system gry: jednostki „przynależą" do punktów kluczowych...





Panel kontrolny



1. Pogoda, widoczność, stan gruntu...
2. Pole widzenia jednostki.
3. Zmiana typu ikon.
4. Siatka heksagonalna.
5. Pasek z parametrami oddziału (pod ikoną): siła ognia, siła w starciu bezpośrednim, punkty ruchu oraz efektywność.
6. „Przetasowanie" jednostek.
7. Rozkazy dla pojedynczego oddziału, jednostek na heksie lub dla wybranej formacji. Wydanie rozkazów dla kilku jednostek umożliwia atak grupowy na przeciwnika.

8–9. Następna/poprzednia jednostka.

10. Dane o formacji: dowódca, morale, zaopatrzenie, wykaz oddziałów, rozkazy prowadzenia ognia...

11–12. Następna/poprzednia formacja.

13. Mapa: teren, punkty kluczowe, jednostki.
14. Raport sytuacyjny.
15. Cofnięcie posunięcia.
16. Koniec tury.

Pierwszy przypadek można wykorzystać, wysyłając pojedynczy oddział (najlepiej z dowódcą) na rajd na zaplecze wroga.

Drugi daje ciekawsze możliwości. Można wycofać wszystkie (!) jednostki z tego skrzydła. Atakujemy wszystkimi oddziałami część armii przeciwnika. Po pokonaniu jednego skrzydła zajmujemy się drugim. W większości przypadków, aż do chwili bezpośredniego zagrożenia jednostki te nie będą reagować na nasze działania!

Edytor scenariuszy

Przykrą niespodzianką jest brak losowego generatora scenariuszy i kampanii. W WCS2 mapę, jednostki, ich rozstawienie, punkty kluczowe... wszystko dało się wygenerować po podaniu zaledwie kilku parametrów. Program działał może niedoskonale, ale bardzo szybko. W WCS3 pozostał nam tylko generator map...



Rozmiary pola obejmowanego przez mapę mogą się wahać od 100 do 400 jardów (1 yd. = 0,9144 m), tura trwa od 10 do 40 minut, a podstawowe jednostki zmieniają się od kompanii i baterii do regimentów (należących do dywizji i korpusów).

Edytor jednostek umożliwia podanie parametrów wyszkolenia, doświadczenia, żywotności. Może-

Panel informacyjny



17. Tura, godzina.
18. Miniaturowa mapa.
19. Jednostka: liczebność, uzbrojenie, formacja taktyczna, punkty ruchu, ochrona przed ogniem, siła bezpośredniego ataku, siła ognia, wyszkolenie, morale, żywotność, doświadczenie, zwartość, efektywność, dowódca, udział w walkach.
20. Uzbrojenie – efektywność w zależności od odległości, wartość punktowa...
21. Dane jednostki: efektywność (wyszkolenie, doświadczenie, żywotność i morale), amunicja, możliwość oddania strzału, punkty ruchu, status prowadzenia ognia.
22. Narodowość.
23. Rozkazy: strzelcy, formacja taktyczna, kierunek, w którym zwrócona jest jednostka, konni/piesi, prace inżynieryjne, ucieczka.
24. Przynależność, nazwa i status oddziału.
25. Inne jednostki na heksie.

my nie tylko wybrać broń, ale także zmienić umundurowanie, a nawet wybrać kolor skóry żołnierzy!

Stworzenie dobrego scenariusza nie jest rzeczą prostą. Nawet w tych oryginalnych, dołączonych do gry, znajduje się czasem trochę błędów. Gracz powinien dysponować sporym doświadczeniem, mieć naprawdę wiele wolnego czasu i znaczny zapas cierpliwości...

Wnioski

Age of Rifles to jedna z ciekawszych gier strategicznych. Została dobrze pomyślana i zrealizowana, nieliczne błędy nie psują ogólnego wrażenia. Duża liczba scenariuszy i kampanii oraz rozbudowany edytor zapewnią każdemu miłośnikowi strategii wojennych znaczną porcję rozrywki.

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486/25, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA.

Dystrybucja:
Digital Multimedia Group
00-855 Warszawa
ul. Grzybowska 39
tel. 620 82 99, 24 03 14









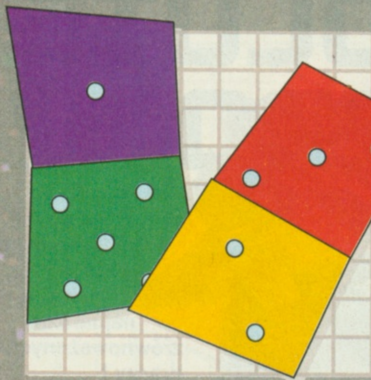






QUAKE – SZTUK

PO WIELU MIESIĄCACH ZAPOWIEDZI, REKLAM I PLOTEK QUAKE NADSZEDŁ. I JEST NAJLEPSZY. W STU PROCENTACH SPRAWDZIŁA SIĘ WIEŚĆ RODEM Z ID, ŻE QUAKE BĘDZIE TYM DLA DOOMA, CZYM DOOM DLA WOLFENSTEINA 3D.



Podobno sztuczna inteligencja miała stać na wyższym poziomie niż w innych grach tego typu. Sprawdza się to, ale tylko częściowo. Dosyć trudno jest, w przeciwieństwie do Dooma, sprowokować bestie do walki między sobą. A jeśli już się uda, to np. Ogry zamiast atakować Zoombie granatami, usiłują ciąć je piłą. Nie daje to efektów – i oto mamy piękny okaz buraka!

Zmiany

są rewolucyjne. Postacie nie są zbiorem bitmap wyświetlanych w zależności od kąta patrzenia, ale prawdziwymi trójwymiarowymi bryłami rodem z zaawansowanych symulatorów. Oczywiście, pokryte są doskonałymi teksturami, choć i owe tekstury z bliska potrafią się rozpikselować.

Bardzo dobrze pomyślany jest sposób komunikacji z graczem, niemal w pełni intuicyjny. Od pierwszych chwil nie ma problemów z kontrolowaniem gry, co nie znaczy, że nie ma problemów z przeżyciem...

Do najważniejszych chyba zmian należy rezygnacja z klawisza „Use", co w Doomie odpowiada „Spacji". Tutaj wszystko, za co odpowiadał ten klawisz odbywa się automatycznie – aby przestawić przełącznik czy otworzyć drzwi, wystarczy do nich podejść.

Drugą ważną zmianą jest rezygnacja z mapy. Na szczęście poziomy nie są na tyle skomplikowane, aby nie dało się zapamiętać układu pomieszczeń.

Bestiariusz

Rottwailer – jeden dobry strzał i po problemie. W porównaniu z innymi stworami, jakie spotkasz, jego ugryzienia są niczym ukąszenie komara...

Grunt – żołnierze ze strzelbami. Jeden dobry strzał z dwururki lub dwa z shotguna. Potrafią użądlić, ale nie zabić.

Enforcer – Grunt de luxe. Ma blaster i jest znacznie odporniejszy na strzały. Na szczęście pociski jego broni nie są najszybsze, więc pomogą, wyuczone podczas setek godzin gry w Dooma, uniki.

Knight – ten facio pomylił epoki. Zakuty w zbroję, wyposażony w miecz. Jest cienki jak d*.* węża. Może być niebezpieczny dopiero w zwarciu. Zacznie machać mieczykiem i porysuje Ci karoserię. Z dystansu ogniem gadzinę.

Death Knight – ten gostek też „rąbnął się" o kilkaset lat, ale jest o wiele groźniejszy od zwykłych rycerzy. Olbrzymi, bardzo szybki; miecz, zabrał chyba Imć Podbipięcie. Jego „Zerwikaptur" rani bardzo ciężko. Do tego z dystansu wali jakby z garłacza. Jego pociski rozlatują się wachlarzem! Spróbuj ustawić się poza obszarem rażenia lub między wiązkami. Bardzo dobry sposób na tego palanta to krótka seria z rozpylacza. Gostek się załamie. Można też potraktować go dwoma–trzema granatami.

Rotten Fish – ta przerośnięta pirania czyha na Ciebie w wodzie. Jest dosyć powolna i w ogóle mało szkodliwa dla zdrowia. Jeden strzał z dwururki (pod wodą!) i po problemie.

Zombie – ten gość przez nieuwagę zapomniał, że od dobrych kilku tygodni już nie żyje i zdążył nieco podgnić. Wybrał się na przechadzkę i do tego jakimś syfem pluje na przechodniów. Jedyny sposób na niego to granat. Najlepiej bezpośrednie trafienie. Po czymś takim pomacha rączkami w promieniu kilometra i już więcej nie będzie straszył.



Scrag – ten jakże miły osobnik lewituje sobie pod sufitem i, co mu chyba wielce przeszkadza, od czasu do czasu musi się zniżyć do Twojego poziomu. Pluje jakimś żółtym paskudztwem. Łaj! Parzy! Wiem, co trzeba zrobić! Wyrychtuj co żywo „rozpylacz" i poczęstuj go ogniem ciągłym. Kilka gwoździ i po sprawie. Dużo odporniejszy jest na pociski z shotguna. Również bardzo wrażliwy na bezpośrednie trafienia rakiet.

Ogre – A... witamy jaśnie wielmożnego pana! A dlaczego jaśnie wielmożny pan nie zostawił w szatni piły i granatów? Tu można wejść tylko bez broni... Zostanie pan usunięty z naszego Klubu AA – Anonimowych Artylerzystów. Tak jest, bardzo mi przykro, ale chamstwo i drobnomieszczaństwo trzeba karać i tępić w zarodku. Z piłą mi startuje! Do kobiety! CHAM! BYDLĘ nie wychowane!





A PRZEŻYCIA

Na tego bracha jest kilka sposobów. Można z daleka granatami lub rakietami (wystarczą dwa bezpośrednie trafienia). Można z półdystansu strzelać z dwururki – trzeba tak wyczuć odległość, żeby impet pocisków na moment uniemożliwiał Ogrowi jakąkolwiek akcję zaczepną, co pozwoli na przeładowanie broni. Oczywiście, jest też możliwość nafaszerowania go gwoździami z perforatora.

Spawn – to dopiero nie wiadomo co. Jak napisali w instrukcji – „oślizgły glut" – i nie wiadomo co lepiej zrobić, rozwalić go czy ignorować. Jest bardzo szybki. W sprincie nie masz z nim szans. Spróbuj rozwalić go z dystansu z rozpylacza. Ginąc eksploduje, więc jeśli dopuścisz go za blisko, Ty też ucierpisz.

Fiend – to bestia odpowiadająca „mordce" z Dooma. Jest jednak o wiele bardziej niebezpieczny. To prawdziwy „diabeł tasmański". Z bliska traktuje Cię jakimiś szybkotnącymi kończynami górnymi. Z daleka potrafi skoczyć Ci na głowę, co powoduje wylew krwi do mózgu i zejście...

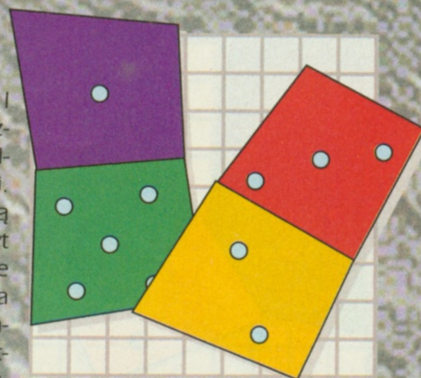
Na szczęście na poziomie EASY potworek ma cholernego zeza i nie trafia wprost na Ciebie, a na Normal nie zawsze. Jeśli możesz, ustawiaj się tak, aby pomiędzy Wami była jakaś studnia czy coś w tym rodzaju. Przy uniku bestia może źle obliczyć skok i wpaść do dziury. W miarę odporna na granaty i pociski ze strzelby.



Vore – ten wybryk natury jest bardzo niebezpieczny, ale powolny. Jeśli gdzieś go spotkasz, wycofaj się i dobrze przemyśl, czy nie lepiej wrócić, skąd przybyłeś...

Vore strzela do Ciebie samonaprowadzającymi się pociskami. Przed takim czymś nie uciekniesz. Możesz tylko schować się za czymś, co Cię osłoni. Najlepiej za ścianą. Jedyny sposób na tego „półpająka" to ciągły ogień z rozpylacza. Do skutku.

Shambler – to dopiero bydlak. Wielkości małego domu z pięciometrowymi grabiami. Precz z łapami! Obrzydliwiec miota w Ciebie jakimiś piorunami. „Błyskawicznie" odbiera Ci energię. Po pierwsze, najpierw spadaj na z góry ustalone pozycje. Cały czas bądź w ruchu. I niech Twoje lufy też nie próżnują. Stosunkowo najmniej odporny jest na ostrzał z dwururki. Niestety, z uwagi na jej małą szybkość strzelania trwa to zbyt długo. Tu pomogą jak zwykle szybkostrzelny rozpylacz (trzeba naprawdę wiele pocisków władować w Shamblera) lub rakietnica. Granatnik jest mało praktyczny. Na Shamblera działają tylko bezpośrednie trafienia. Eksplozje w pobliżu zdają się nie mieć wpływu na jego samopoczucie. Gdy tylko podnosi łapy do góry, chowaj się za czymś. Najpierw naładuje wiązkę, a potem poczęstuje Cię ogniem. Jest dosyć odporny na granaty.







Środki wyrazu

Toporek – zawsze masz go do dyspozycji, ale zaprawdę powiadam Wam, to „ostatni toporek ratunku". Jego skuteczność jest mizerna i Shamblera na pewno taką bronią nie pokonasz.

Shotgun – zwykła strzelba. Stosunkowo mała siła ognia i szybkość strzelania. Tym dysponujesz na początku. Po znalezieniu silniejszej broni nie korzystasz z niej. Amunicja – Shells.

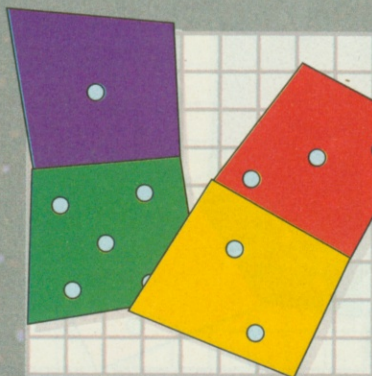
Dwururka – większa siła ognia niż zwykłej strzelby, ale i mniejsza szybkość strzelania. Podstawowa broń na pierwszych poziomach. Potem już nie wystarcza. Amunicja – Shells.

Nailgun – coś w rodzaju dwulufowego karabinu maszy-

Quake rządzi!!!

Po pojawieniu się Quake'a cały świat, a mnie razem z nim, ogarnęła nieprzemijająca epidemia entuzjazmu. Quake bije wszelkie rekordy popularności i wydaje się, że ma duże szanse na tytuł gry roku 1996. Okazuje się jednak, że nie wszyscy należą do grona zwolenników nowego dziecka id Software. Nieśmiało pojawiły się głosy krytyczne, rzeczywiście niechętnie publikowane na łamach prasy. Dziś, obok rzeczowego opisu Sunridera, dwie arcyciekawe wypowiedzi przeciwników Quake'a. Za miesiąc ukaże się moja odpowiedź, liczę też na głosy Czytelników – bracia quake'owcy, nie dajmy się!

Alex



nowego na gwoździe. Amunicja – Nails.

Perforator – prawdziwy dziki rozpylacz! Cztery wspaniałe, wirujące lufy. Kosmiczna skuteczność. Gdy naciskasz spust tej broni, przez Twe ciało przebiega skurcz ekstazy. Wprost niezaspokojony apetyt na amunicję. To chyba najlepsza broń w grze. Amunicja – Nails.

Granatnik – to coś z bardzo grubą rurą na początku. Aby skutecznie strzelać z takiej broni, trzeba znać jej specyfikę. Stosunkowo niewielki zasięg. Granaty rykoszetują po trafieniu w ścianę. Bezpośrednie trafienie w żywy cel powoduje eksplozję. Amunicja – Grenades.

Rakietnica – zawsze sucho, zawsze pewnie. Dostarczy każdą rakietę tam, gdzie chcesz. Bardzo przydatna broń, szczególnie na dalekie dystanse na tym samym poziomie lub gdy stoisz niżej od celu. Nie zastąpi granatnika, ale granatnik nie zastąpi rakietnicy. Amunicja – Grenades.

Thuderbolt – jedyna energetyczna broń w grze. Strumień energii, jaki wytwarza, powali każdą bestię. Ta wspaniała broń ma wiele zalet, ale i kilka wad. Po pierwsze – strumieniem trzeba trafić dokładnie w bestię, po drugie – szybko zużywa ładunki. Po trzecie i ostatnie – nie można jej użyć pod wodą, gdyż „prund" i woda to wrogowie. Nawet jak przeżyjesz ten wstrząs, to rozładujesz sobie do końca baterie. Amunicja – Cells.

Jak przeżyć Mamusiu?!

Oto jest pytanie. Na Easy nie jest to zbyt trudne, ale na wyższych poziomach, szczególnie Hard (o Nightmare nie wspominając) łatwo, panie, nie jest. Potworów cała zgraja, uzbrojone jak czołgi i podobnie odporne na ostrzał.

Po pierwsze, nie wolno dopuszczać do intymnych zbliżeń z bestiami. Należy cały czas trzymać dystans w czasie walki i ewentualnie wycofywać się. Dlatego też wskazana jest metoda „czołgu Stalina", czyli zabić wszystko, co się rusza i dopiero iść dalej. Miej oczy z przodu, z tyłu, po bokach, na górze i na dole. Niczego nie przegap. Uważaj na slime i lawę. Wykorzystuj wodę do ukrycia się – to bardzo dobre schronienie, trzeba tylko pamiętać o częstym nabieraniu powietrza.

Podsumowanie

Szczerze polecam Quake'a. Jest Wielki! Rządzi! Wspaniała grafika, doskonały dźwięk, trochę gorsza muzyka.

Kupić, „podrasować" sprzęt i grać. Bez względu na okoliczności!

Sunrider

Wymagania systemowe: P75, 8 MB RAM, CD-ROM 2x (wedle dokumentacji). U mnie chodzi na DX4-133, a z obserwacji wynika, że po prostu potrzebny jest 486 z koprocem.

Dystrybucja: Techland



QUAKE
id Software/
GT Interactive 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika  89%
Dźwięk  82%
Ogółem  94%

NIE WSZYSTKO ZŁOTO...

Krytykować Quake'a to prawie jak pogwałcić świętość. W świetle artykułów pojawiających się w prasie na temat tej gry brzmi to jak bluźnierstwo, straszliwa herezja grożąca spaleniem na stosie. Ponieważ jednak nikt nie powiedział jeszcze o wadach tej gry, zdecydowałem, że najwyższy czas zerwać różowe okulary i pokazać nagą prawdę. Do ataku – zwięźle, rzeczowo i celnie. Zarzuty:

1. Kompletny niewypał to **potwory 3D**. Postacie składają się głównie z różnej wielkości kartonowych pudeł o starannych kantach, wyglądają jak wytwory rzeźby współczesnej, z zakazem zaokrąglania krawędzi. Z trójwymiarowością ma to niewiele wspólnego. Ogólnie mówiąc, jest to widok nieszczególny, nie spełnia swej funkcji: nie powiększa przyjemności z grania, nie dodaje (a wręcz ujmuje) realności.
2. **Dźwięki** wydawane przez wrogów trochę się nie udały. Przede wszystkim, nie przypominają niczego znanego, są nierealne, niekiedy po prostu brzydkie (to już sprawa gustu), na dodatek wydają się pomieszane. Przykład: zadziwiające doprawdy, kiedy padający zlepek mięska wydaje z siebie okrzyk bojowy godny szalonego Indianina. Ostatnie westchnienie przed śmiercią? Zresztą, to nic nowego – niczym nie różni się od innych gier.
3. **Brak przycisku „otwórz"**. Może i jest to czasem wygodne (nie zauważyłem), lecz częściej przeszkadza. Drzwi otwierają się nie tylko wtedy, gdy do nich podejdziemy, lecz gdy tylko przechodzimy. Nie można już otworzyć, strzelić i zamknąć, znika wiele wybiegów taktycznych. Na dodatek zostaje na jakiś czas przyzwyczajenie do skakania przed drzwiami.
4. **Dziwny poziom trudności**. Gra jest łatwiejsza od innych, również od swego pierwowzoru, natomiast trudniej jest wykończyć przeciwnika. Do niektórych misiów można walić dobrą minutkę z różnych narzędzi, a te nadal w najlepsze swawolą.

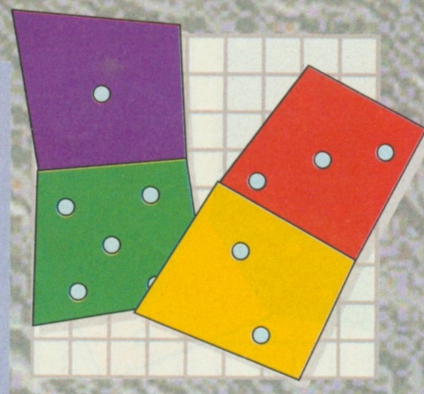








PÓŁ STOPNIA W SKALI RICHTERA



Na Quake'a czekali chyba wszyscy. Ja także. Niezwykle interesujące zapowiedzi producenta, jak również klasa poprzednich produktów id Software, pozwalały mi spodziewać się nie lada hitu.
Wydarzyły się jednak dwie rzeczy. Po pierwsze, powstał Duke Nukem 3D – niesamowicie wciągająca i perfekcyjnie dopracowana gra, która pochłonęła mnie na długo. Po drugie – Quake okazał się straszliwym knotem. Nie byłoby w tym nic strasznego (ileż to razy wyczekiwane hity okazywały się zwyczajnymi bublami) gdyby nie fakt, że praktycznie wszystkie bez wyjątku pisma nie schodzą z ocenami poniżej 85%.
Postanowiłem więc dorzucić „swoje trzy grosze" i wyliczyć najważniejsze wady Quake'a, o których inni najwyraźniej „zapomnieli".

Zacznijmy od najważniejszego – **oprawy graficznej**. Na ekranie cały czas mamy brudną zielono–brązową bryję, gdzieniegdzie tylko rozjaśnianą rozbłyskami w kolorze żółtym (wybuchy) lub czerwonym (światełka). Większość poziomów wygląda dzięki temu tak samo (nie chodzi o architekturę, lecz o prezencję), a sytuację utrudnia jeszcze bardziej brak jakiejkolwiek mapy (cofamy się do etapu Wolfensteina?). Sprawa dymu i odłamków również została rozwiązana fatalnie, gdyż mają one kształt KWADRATÓW, tak samo zresztą jak krew – po trafieniu wroga rakietą spływająca ochoczo zarówno po ścianie, jak i PO POWIETRZU, jeśli żadnej ściany w pobliżu nie znajdzie.
Również **arsenał** naszego bohatera jest ubogi – gdzie mu do finezji i pomysłowości projektantów takich gier, jak np. Dark Forces, Rise of the Triad czy (przede wszystkim) wspomnianego Duke'a. Wszystkie typy broni wyglądają podobnie, nie widać przeładowywania, a sposób ich noszenia przez gracza jest podejrzanie niebezpieczny – jeżeli ktoś naprawdę odważy się strzelić, trzymając granatnik oparty o klatkę piersiową, to życzę mu powodzenia na oddziale intensywnej terapii.
Potwory również mają zbliżony wygląd (praktycznie wszystkie są brązowe), lecz tutaj ratuje Quake'a ich różnorodne zachowanie. Argumenty o jego niesamowitym realizmie włożyłem jednak między bajki widząc, jak jeden z przeciwników po czterech strzałach w nogi złapał się za... głowę.
Do wody (czy też tej brudno–niebieskiej substancji, która ją udaje), dodano chyba środków psychotropowych lub innych halucynogenów, po których perspektywa wygina się dokładnie sinusoidalnie. Może i wygląda to ciekawie, ale niewiele ma wspólnego z rzeczywistością.
Zupełnym idiotyzmem jest natomiast automatyczne **otwieranie drzwi** i włączanie przycisków w momencie podchodzenia do nich. Nie wiem, kto wpadł na ten pomysł, ale mam poważne wątpliwości, czy ta osoba chociaż raz skorzystała z trybu „multiplayer". Dzięki takiemu rozwiązaniu bezpowrotnie giną sytuacje, które są przecież esencją gry na kilku graczy, jak np. rozpaczliwe ucieczki korytarzami wraz z zamykaniem drzwi za sobą lub odcinanie przeciwnikowi drogi odwrotu zdalnie sterowanymi drzwiami, nie wspominając już o możliwości ZMIAŻDŻENIA drugiego gracza drzwiami (znów kłania się Duke).

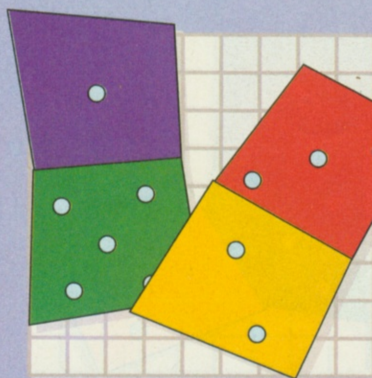
I na koniec rzecz bodaj najważniejsza, która się wcale nie zmieniła od czasów Dooma. Jest nią **brak** jakiejkolwiek **interakcji ze środowiskiem** (wyłączając jedynie skrzynki z materiałem radioaktywnym). Plansze są niesamowicie sterylne i zabójczo obce. Nie można niczego zniszczyć, niczego dotknąć, niczym się pobawić – głównie z tego powodu, że na planszach po prostu NICZEGO nie ma. Nie spotkamy w Quake'u takich elementów scenografii, jak np. lustra, kwiatki, monitory, krzesła, szyby, dziury po kulach, krople spadające z sufitu i milion innych rzeczy, które decydują o atmosferze gry. Ja nie potrafię wczuć się w scenerię rodem z zestawu klocków Lego – idealnie cieniowaną, ale bardzo ubogą.
Cóż więc otrzymujemy? Pełen wad, braków i niedoróbek produkt „zupełnie nowej generacji". Faktem jest, że wektorowi przeciwnicy oraz nowe algorytmy oświetlania planszy są dużym krokiem naprzód i w tym właśnie kierunku powinny rozwijać się gry. Ja jednak pozwolę sobie, jeszcze w tym momencie, wybrać perfekcyjnie wręcz dopieszczoną grę starszej generacji, której główny bohater powiedział kiedyś „I ain't afraid of no Quake" i miał całkowitą rację.

Marcin Wichary

5. **Wtórność** – to wada najgorsza. Quake nie wnosi niczego nowego. Zasada pozostała ta sama co w Doomie, podobne typy broni, taktyka itp. Żadnych nowych pomysłów. Nadal to samo strzelanie od kąta do kąta, walenie na oślep, przechodzenie taranem – czyli wszystko, co już było. W porównaniu z innymi doomopochodnymi – można wręcz mówić o regresie. Po dniu grania zna się już wszystko i nie zwraca uwagi na żadne efekty graficzne! Tak naprawdę to nie grafika jest najważniejsza w grach (jak się obecnie wszystkim producentom wydaje), lecz ciekawy pomysł, grywalność, miodność czy jak to sobie nazwiemy. O ile więc nie ma co porównywać Quake'a z innymi grami pod względem graficznym, o tyle nie ma co porównywać innych gier z Quake'em pod względem grywalności. Człowiek złośliwy (nie ja oczywiście) powie, że Quake to taki lepszy graficznie Doom.
To dziwne, w jak wielu momentach wydaje się, że Quake powstał przy kompletnym zignorowaniu doświadczeń i pomysłów z innych gier tego rodzaju. Wielu błędów (tu wymienionych i innych) dałoby się uniknąć, gdyby tylko autorzy zauważyli, że pomiędzy Doomem a Quake'em jest jeszcze coś. Nie znaczy to bynajmniej, że Quake jest zły – ba, jest nawet dobry. Natomiast jestem przeciwnikiem wszelkich bezkrytycznych zachwytów, artykułów pełnych adoracyjno–wielbiących epitetów, a tylko takie dotychczas czytałem. Nawiasem mówiąc, syndrom recenzentów, co nie potrafią wypowiadać się krytycznie i chwalą gry, które nie są tego warte, jest bardzo ciekawy. Ale to już problem raczej psychologiczny...

Konrad von Gawroński

Autor jest redaktorem internetowej gazety Proletaryat: HTTP://WWW2.WAW.IDS.EDU.PL/PROLETARYAT



PACIFIC THEATRE OF OP

MOŻESZ SOBIE WYOBRAZIĆ DEFILADĘ JAPOŃCZYKÓW W SAN FRANCISCO A.D. 1943? TO CAŁKIEM REALNE – WYSTARCZY ZAGRAĆ W PTO 2.

1 grudnia 1941...

Stało się. Dziś rano zadecydowaliśmy o wojnie przeciw Amerykanom. Przeważyło zdanie premiera Tojo, aby zaatakować 14 grudnia, choć obaj z szefem sztabu armii byliśmy za atakiem wcześniejszym. Spotkało mnie jednak wielkie upokorzenie – budżet marynarki wojennej jest stanowczo za mały. Niestety, mój wniosek przepadł w głosowaniu. Nasza flota jest w pełnej gotowości, a marynarze rwą się do walki. Uzgodniliśmy jednocześnie konieczność opanowania wyspy Midway, aby ostatecznie zneutralizować bazę Amerykanów na Hawajach. Wczoraj wizytowałem nasz najnowszy pancernik „Yamato". To wspaniałe, że nasz kraj może budować najlepsze i najpotężniejsze okręty na świecie. Boskie przewodnictwo Cesarza poprowadzi nas ku zwycięstwu...

Tak mogłyby się zaczynać wspomnienia szefa sztabu japońskiej marynarki, gdyby spisywać je zgodnie z rozwojem akcji w Pacific Theatre of Operations 2. Data 14 grudnia i plany opanowania Midway w roku 1941 to nie pomyłka – w grze Ty ustalasz wszystkie detale przyszłej wojny.

Wcielasz się w rolę szefa sztabu marynarki wojennej – amerykańskiej bądź japońskiej. Możesz również dowodzić siłami innych państw zaangażowanych w wojnę na Pacyfiku, o ile uda Ci się namówić je do sojuszu. Dodatkowo możesz kierować operacjami armii lądowej.

Do wyboru masz siedem scenariuszy i trzy kampanie. W porównaniu z innymi grami tego typu, scenariusze są bardzo rozbudowane, a kampanie trwają w praktyce do zakończenia wojny (różnią się tylko datą rozpoczęcia i, co za tym idzie, sytuacją na frontach). Gdy zdecydujesz się na jakiś scenariusz, masz możliwość wyboru warunków zwycięstwa – to bardzo ciekawe rozwiązanie, dające Ci jeszcze jedną okazję do swobodnego kształtowania akcji.



Program jest bardzo rozbudowany – gracz podejmuje praktycznie wszystkie decyzje, począwszy od politycznych, poprzez administrowanie przemysłem, budowę oraz projektowanie okrętów i samolotów, planowanie operacji wojennych, organizowanie zespołów do kierowania akcją poszczególnych dywizji, okrętów i eskadr samolotów. Amen. Zaczniemy ab ovo...

Polityka

Rada wojenna spotyka się na początku każdego miesiąca. W jej skład wchodzą (oprócz Ciebie): prezydent (w Japonii premier), sekretarze stanu ds. finansów i polityki zagranicznej (w Japonii odpowiedni ministrowie) oraz szef sztabu armii. Rada omawia pięć tematów: zadania sił zbrojnych, zadania dyplomacji, podział budżetu, podział zasobów materiałowych i wielkość mobilizacji. Uczestnicy narady prezentują swoje stanowiska za pomocą specjalnych kart, np. „Refuse" oznacza brak zgody na przedstawioną propozycję, „Direct" to bezpośrednie zwrócenie się do kogoś o poparcie, „Threat" oznacza próbę zastraszenia itd. Twoja pozycja w Radzie jest mocna – otrzymujesz na początku siedem kart. W trakcie narady otrzymujesz nowe karty tak, aby zawsze było ich siedem, jednak nie masz wpływu na ich dobór. Dlatego też trzeba działać z rozwagą i pamiętać, że każdy ciągnie w swoją stronę: armia chciałaby gros budżetu i materiałów dla siebie, natomiast resorty cywilne niechętnie patrzą na apetyty wojska. Prezydent (względnie premier) jest postacią chwiejną, choć częściej popiera stanowisko wojskowych. Przedstawiciele finansów i spraw zagranicznych są raczej pokojowo nastawieni (zwłaszcza ten drugi), natomiast prawdziwym „jastrzębiem" jest szef sztabu armii.

Powzięte decyzje są wiążące dla wszystkich i nie można ich już zmienić. Jeżeli nie udało Ci się osiągnąć wszystkich celów militarnych wyznaczonych przez Radę, ale ogólna sytuacja nie jest zła – nie musisz się przejmować. Rada zatwierdzi wówczas bez dyskusji kontynuację zadań (o ile zgodzi się na to przedstawiciel armii). Wagę comiesięcznych spotkań i ich następstwa można właściwie ocenić dopiero podczas rozgrywania kampanii.

Zgłaszając propozycję rozdysponowania budżetu, pamiętaj o wydatkach na wynalazczość. W perspektywie masz takie odkrycia, jak: trzy rodzaje radarów, bomby





ERATIONS 2

zapalające, torpedy napędzane sprężonym powietrzem, dekoder szyfru przeciwnika, nie kierowane rakiety przeciwlotnicze i sporo innych. Musisz także uwzględnić potrzeby biur projektowych, istniejącego już przemysłu zbrojeniowego oraz konieczność rozbudowy urządzeń w bazach wojskowych. Zacznij od wymyślenia sposobu na pogodzenie tych wszystkich wydatków.

Na możliwość projektowania okrętów będziesz musiał zaczekać do momentu, aż upora się z tym biuro projektowe. Podczas mojej kampanii, trwającej od roku 1941, ten okres wyniósł jedenaście miesięcy i to przy sporych nakładach. Otrzymujesz wtedy już gotowy projekt, do którego możesz wnieść zmiany (w gruncie rzeczy da się zmienić wszystko).

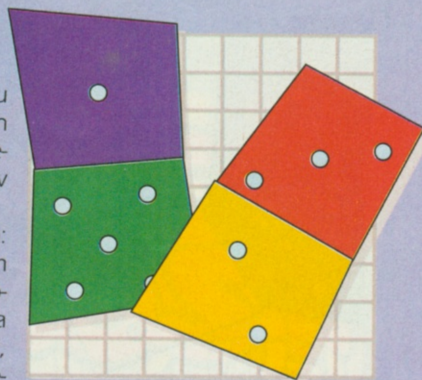
Budowę nowych jednostek zamawiasz w dowolnej chwili. Możesz wybierać spośród kilkudziesięciu modeli różnych okrętów (konstrukcje godne uwagi znajdziesz w tabeli). Podany jest także ich koszt i czas budowy. Ten ostatni może się zmieniać w zależności od sytuacji gospodarczej państwa. Nazwę okrętu możesz ułożyć sam bądź wybrać z gotowej listy. Nowe jednostki trafiają najpierw do rezerwy floty. Dopiero stąd możesz je wcielić do poszczególnych zespołów.

Kilka słów o rezerwie floty. Oprócz okrętów świeżo zbudowanych możesz przenosić tam jednostki stare (których już nie używasz, a chwilowo nie chcesz złomować – kiedyś jeszcze mogą się przydać) lub ciężko uszkodzone (na remont których nie masz chwilowo czasu lub środków). Przeniesienie do rezerwy oznacza jednak zazwyczaj w bliskiej przyszłości złomowanie okrętu. Dzięki temu odzyskujesz nieco potrzebnego surowca, a przede wszystkim – odmładzasz flotę.

Flota

Gracz ma do dyspozycji maksymalnie 16 zespołów okrętów. Dodatkowo dowodzi także jednostkami sojuszniczymi: Brytyjczycy mają 3 eskadry, po jednej są w stanie wystawić Australijczycy, Holendrzy, Rosjanie i Niemcy. Każda flota może liczyć maksymalnie 8 okrętów plus statki transportowe (także max. 8 jednostek). Możesz wybierać spośród kilku ustawień okrętów, odpowiednich dla nadchodzącej akcji. Szyk okrętów można również zmieniać w trakcie rejsu.

Flota wypełnia wiele zadań: walka z napotkanym zespołem okrętów przeciwnika, ostrzał pozycji lądowych, atak lotnictwa morskiego, wysadzenie desantu, patrolowanie wydzielonego akwenu itp. Jeżeli anulujesz rozkaz, wówczas flota zatrzymuje się i uzyskujesz dostęp do innych komend, np. przeprowadzenie ćwiczeń, reorganizacja szyku floty, eskadr lotniczych lub wycofanie okrętu ze składu. Można także podzielić flotę na dwa mniejsze zespoły (jeśli dysponujesz wolnym sztabem floty). Każda flota ma pewną liczbę punktów ruchu, które można rozmaicie wydatkować. Niektóre czynności, np. ruch floty, walka czy zmiana szyku pochłaniają wszystkie punkty, inne (np. ćwiczenia) – tylko pewną część. Po dotarciu w rejon przeznaczenia, lub podczas spotkania z wrogimi okrętami, najlepiej jest anulować wszystkie dotychczasowe rozkazy – daje to możliwość błyskawicznego reagowania na zmieniającą się sytuację.



Lotnictwo

Jest ściśle rozdzielone na lotnictwo lądowe i morskie. Na działania tego pierwszego nie masz wpływu (nawet na produkcję). Twoje samoloty mogą stacjonować na lotniskowcach lub w bazach lądowych. Każda eskadra liczy maksymalnie 20 samolotów. Lotnictwo w bazach może spełniać trzy główne funkcje: patrolowanie akwenów wokół bazy, atakowanie zaobserwowanych okrętów przeciwnika lub obrona bazy przed atakami lotniczymi. Jeżeli nie wyznaczysz lotnictwu żadnej funkcji (podobnie jak w wypadku rozkazów dla floty), możesz przystąpić do treningu pilotów, organizowania wypraw bombowych na konkretne cele itp. Pamiętaj zwłaszcza o szkoleniu i stopniowej wymianie samolotów na konstrukcje nowego typu. Optymalne jest trzymanie przynajmniej kilkudziesięciu (a w miarę „upływu" wojny stu kilkudziesięciu) samolotów w rezerwie na wypadek strat lub konieczności szybkiego obsadzenia zdobytego lotniska. Nie zapominaj również o przezbrajaniu swoich samolotów z torped na bomby i odwrotnie (w zależności od zadania). Jeżeli tego nie zrobisz, możesz poważnie uszczuplić liczbę atakujących maszyn.

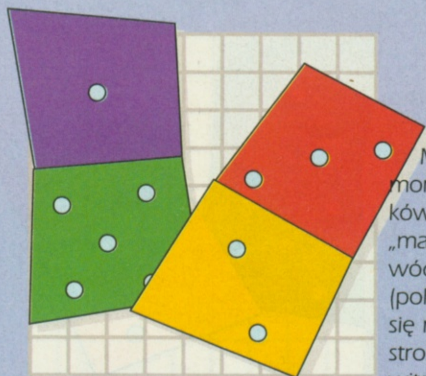
Bazy

Istnieją dwa rodzaje baz: marynarki wojennej i armii, co podkreśla rywalizację, istniejącą między tymi formacjami. W wyglądzie samej bazy nie wnosi to









szczególnych zmian, ale determinuje pewien ważny szczegół – w bazie armii nie masz żadnego wpływu na działalność lotnictwa. Poza tym nic się nie zmienia – flota może swobodnie wznosić swoje instalacje.

Podstawowymi budynkami w bazie są: magazyny wojskowe (armii i marynarki) i fabryka. Magazyny pojawiają się automatycznie w momencie dostarczenia zapasów do bazy, podobnie dzieje się z fabryką. Inne budynki musisz zbudować – trwa to kilka miesięcy. Największą inwestycją są nabrzeża portowe – ich liczba decyduje o liczbie flot, jakie mogą jednocześnie zacumować w bazie. Doki są niezbędne przy dokonywaniu napraw i wyposażaniu okrętów w urządzenia nowego rodzaju. Przeznaczenia lotniska wyjaśniać nie trzeba – każde mieści do 4 eskadr samolotów. Jedna baza może dysponować dwoma lotniskami. Nie istnieje możliwość budowy żadnych umocnień – obrona związana jest wyłącznie z obecnością jednostek lądowych (artyleria dywizji pełni wówczas rolę artylerii obrony wybrzeża). Większość baz ma własne lotniska, niekiedy także nabrzeża (rzadziej doki) i jeśli nie zniszczysz ich podczas desantu, po 2–3 miesiącach nadają się do użytku. Każda z baz dysponuje pewną (określoną przez Ciebie) liczbą transportowców do przewozu materiałów, oddziałów wojska oraz uzupełnienia braków w transporcie zespołów okrętów.

Szczególne zadania pełni baza macierzysta floty (dla USA – Pearl Harbour, dla Japonii – Kure). Tylko tutaj możesz wcielić do służby nowe jednostki i przesunąć inne okręty do rezerwy. Jest to również miejsce mobilizacji oddziałów „marines".

Oddziały lądowe

Możesz dowodzić piechotą morską (w przypadku Japończyków komiczna jest nieco nazwa „marines"), a także przejąć dowództwo nad dywizjami armii (polecam ten sposób – ustrzeżesz się niespodzianek decyzyjnych ze strony komputera i zyskasz całkowitą swobodę w organizowaniu działań). Dywizjom możesz wydawać rozkazy przemarszu, uzupełnienia poniesionych strat, opanowania miasta bądź ataku na dywizję przeciwnika. Do przemieszczania oddziałów drogą morską używasz transportowców należących do wyposażenia bazy – nie jest konieczne angażowanie floty wojennej, chyba że chodzi o desant. Dywizje najbardziej narażone są na ataki lotnicze, wtedy zazwyczaj ponoszą największe straty. Na domiar złego, między zniszczeniem sił przeciwnika a opanowaniem miasta mija często nawet kilka dni (trochę to dziwne....) i przez ten czas lotnictwo może wyrządzić Ci nowe szkody.

Przed wysadzeniem desantu na brzeg warto jest nieco zmiękczyć obronę, a zwłaszcza wytrącić z walki samoloty przeciwnika. Najlepiej zatem wykonać najpierw atak lotniczy, a w trakcie podchodzenia do brzegu nakazać towarzyszącym okrętom ostrzał lotniska i stanowisk piechoty. Jeżeli Twoim celem jest zdobycie bazy, staraj się oszczędzić magazyny – szkoda materiałów, które przecież i tak wpadną w Twoje ręce.

Gra ponadto poszerzona jest o charakterystyki i krótkie historie admirałów i generałów, którzy zapisali się w historii walk na Pacyfiku. Każdy z wyższych oficerów zyskuje z biegiem czasu doświadczenie (o ile powierzysz mu dowództwo), co z kolei wpływa na postawę jego floty bądź dywizji.

Cała naprzód!

Niewątpliwą i największą zaletą PTO 2 jest wszechstronność i rozmach programu. Gra oddaje, choć w nieco uproszczony sposób, większość aspektów kierowania flotą w czasie wojny. Dodane elementy polityki i gospodarki, choć również mało skomplikowane, znakomicie podnoszą grywalność – w końcu samodzielne decydowanie o przebiegu wojny jest daleko ciekawsze niż wykonywanie pojedynczych, z góry ustalonych misji. A w PTO 2 nawet zwykłe misje mają ten walor, bowiem aby osiągnąć wyznaczony cel nie musisz wcale realizować strategii, jaką stosowano w rzeczywistości. Wojna może potoczyć się zupełnie inaczej, nawet bez jednego wystrzału, a przy usilnych staraniach Twojej dyplomacji możliwe są egzotyczne sojusze i sytuacje (np. przysłanie na Pacyfik eskadry okrętów Trzeciej Rzeszy).

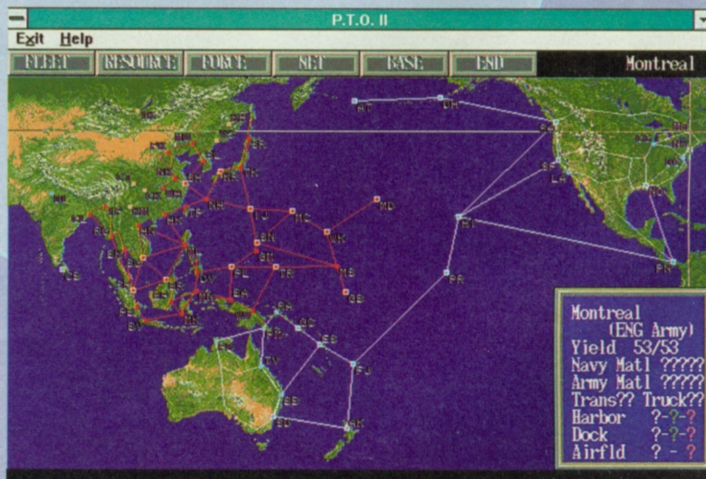
Do innych zalet programu należy zaliczyć duży stopień skomplikowania gry – liczba i rodzaj decyzji, jakie musisz podjąć, jest rzeczywiście spora, a PTO 2 oddaje każdy dzień wojny; mnogość konstrukcji okrętów i samolotów, dość dobrze i czytelnie scharakteryzowanych (a także niewątpliwy plus w postaci tworzenia własnych projektów); pełny „przekrój" podejmowania decyzji – od kluczowych dla całego kraju rozstrzygnięć natury politycznej i gospodarczej, po tak drobne sprawy jak zainstalowanie radaru na niszczycielu „Natsugumo". Zresztą – dłu-

Proponowane konstrukcje okrętów wojennych

Japonia
CV: Shokaku, Unryu, Taiho
LCV: Ryujo
BB: Yamato
CA: Myoko, Mogami
CL: Oyodo, Agano
DD: Shimakaze, Akizuki
SB: Junsen C, I-400
USA
CV: Essex, Lexington
LCV: Commencement, Independence
BB: Iowa, South Dakota
CA: Baltimore, Pensacola
CL: Cleveland
DD: A.M.Summer, Gearing, Fletcher
SB: Gato, Tench

Legenda: CV – lotniskowiec, LCV – lotniskowiec eskortowy, BB – pancernik, CA – ciężki krążownik, CL – lekki krążownik, DD – niszczyciel, SB – okręt podwodny.

Uwaga: proponowane konstrukcje są najnowszymi typami, a co za tym idzie – najdroższymi. Przy niewielkim budżecie warto poszukać tańszych rozwiązań, względnie budować kompromisowo – lepszy lotniskowiec/słabszy krążownik.



go by jeszcze o tym pisać – po prostu spróbujcie sami. Weźcie na siebie odpowiedzialność za losy całej floty. Walczcie z przeciwnikiem Waszego kraju i z opozycją we własnym rządzie. A na koniec – postarajcie się wygrać wojnę. PTO 2 obiecuje Wam przy tym niezłą rozrywkę.

Cała wstecz...

Wypada teraz nieco popsuć tę pogodną wizję, jaką przed chwilą odmalowałem. Niestety, PTO 2 nie uniknęło wielu błędów, czasem nawet dość poważnych. Przede wszystkim, rozmach programu zmusił autorów do szeregu uproszczeń. Flota ma ściśle ograniczony pułap liczby okrętów, wynikający z istnienia tylko 16 eskadr. Jak zatem łatwo policzyć, okrętów może być max. 128. Trudno to pogodzić z faktami historycznymi. Wprawdzie większe okręty (do krążownika ciężkiego włącznie) są wszystkie, ale np. w niszczycielach dokonano poważnych cięć. Japonia w chwili wybuchu wojny dysponowała 113 niszczycielami – tutaj ma ich 48.

Ograniczona liczba okrętów rodzi także problemy z produkcją – może dojść do sytuacji, w której komputer nie zezwoli na wybudowanie następnych jednostek, bo brak będzie dla nich miejsca. Wówczas trzeba złomować starsze typy, ale jest to marnotrawstwo. Nie istnieją w ogóle okręty mniejszych klas: eskortowce, trałowce, jednostki pomocnicze. Również liczba okrętów podwodnych została ograniczona. Można to w pewnym stopniu usprawiedliwić troską o zdrowe zmysły gracza – nikt nie wytrzymałby konieczności ustalania rozkazów dla kilkuset jednostek dziennie. Istnym kuriozum jest fakt, że cumująca w porcie flota okazuje się zupełnie bezbronna – nie odpowiada ani na atak z morza, ani na bombardowania. Mniejsza już o atak okrętów, ale co się dzieje z artylerią przeciwlotniczą? Do błędów zaliczyć trzeba także zbyt dużą skuteczność okrętu podwodnego (potrafi zatopić wszystkie polujące na niego okręty osłony), brak możliwości takiego ustawienia szyku okrętów, aby cenne transportowce znalazły się w środku ugrupowania oraz brak artylerii przeciwlotniczej w bazach.

Trafiło się również nieco błędów merytorycznych: niszczyciel „Kawakaze" figuruje w pewnym miejscu jako lekki krążownik; już od grudnia 1941 r. można budować okręty, których konstrukcję opracowano dopiero w czasie wojny (vide „Shinano"); Amerykanie mają na Pacyfiku jednostki, które faktycznie przeniesiono z Atlantyku w późniejszej fazie wojny itp. Błędy występują również w omówieniu sylwetek dowódców.

Do mocnych stron programu nie należą również grafika i dźwięk. Ten ostatni jest raczej symboliczny – dość proste odgłosy walki. Grafika co prawda ma wymagania (SVGA), ale nie szokuje niczym nadzwyczajnym. W porównaniu z obecnymi produkcjami strategicznymi, PTO 2 reprezentuje poziom sprzed kilku lat, zbliżając się niekiedy wyglądem do Carriers at War. Nie wpływa to specjalnie ujemnie na grywalność, ale nie jest też powodem do zadowolenia.

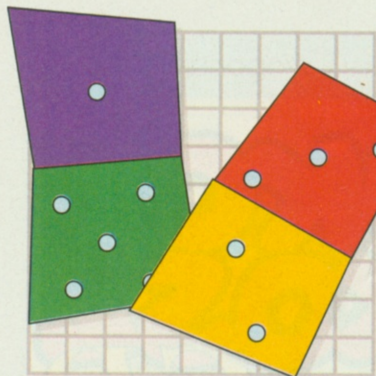
PTO 2 od początku bardzo mnie zainteresowało. I choć stopniowo odkrywałem nowe potknięcia i uproszczenia, nie zmieniłem dobrego o nim zdania. Pomimo ubogiego podkładu dźwiękowego i prostej grafiki, program stanowi jedną z najciekawszych pozycji wśród gier tego typu. Gorąco polecam.

Piotr Lewandowski

Wymagania sprzętowe: 386 SX, 5,6 MB RAM, Windows 3.1/ Win95, CD-ROM.

PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS 2
Koei 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	48%
Dźwięk	35%
Ogółem	**71%**



LIGHTHOUSE

Już wydawało się, że Sierra całkiem wyszła z dołka. Jej pozycję na rynku umocniły ostatnio takie tytuły, jak Phantasmagoria czy Gabriel Knight 2. Jednak ci, którzy myśleli, że to trwała zmiana na lepsze, byli w błędzie (w tym również ja). Po kilku dobrych tytułach Sierra zaczęła znowu wydawać gry o podejrzanie niskiej jakości. Wprowadzony na rynek parę miesięcy temu Urban Runner okazał się niczym nie wyróżniającym zlepkiem digitalizowanych filmów. Również zapowiadany od dawna Lighthouse nie spełnia pokładanych w nim oczekiwań. Wynika z tego jeden wniosek – poziom gier Sierry jest zmienny i w zasadzie nie do przewidzenia. Zmiany w jakości, według moich obserwacji, są cykliczne. Mam nadzieję, że teraz pora na coś dobrego i następne produkty będą lepsze (Rama, Phantasmagoria 2). No nic, trochę się rozgadałem, czas wrócić do podstawowego tematu, jakim jest gra Lighthouse.

Pierwsze wrażenie

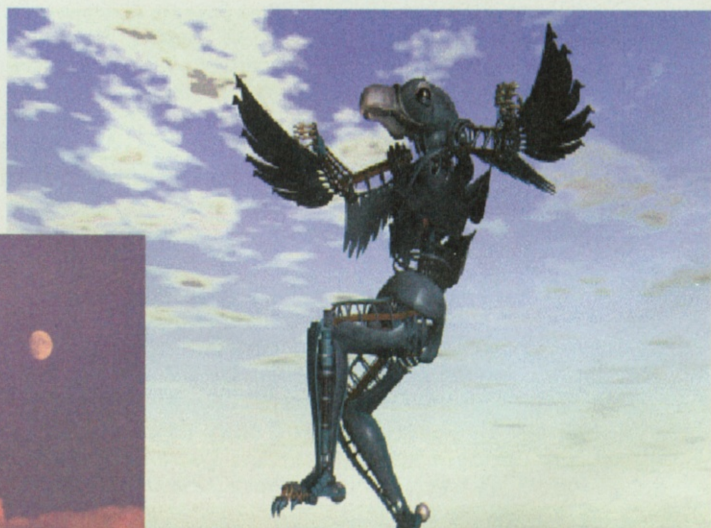
nie jest nawet najgorsze. Intro wykonano w sposób dosyć interesujący. Mianowicie po włączeniu nowej gry oglądamy pierwsze sceny, po czym zaczynamy grać. Gdy wykonamy kilka prostych czynności, intro włącza się dalej i dopiero wtedy ukazują się napisy, nazwa firmy, tytuł gry i tak dalej. Rzecz zrobiona jest, jak łatwo zauważyć, w konwencji filmowej (pierwsze sceny tytułem wstępu i dopiero potem napisy). Chyba po raz pierwszy widziałem coś takiego w grze komputerowej. Ciekawostki techniczne nie ukryją jednak faktu, że wejściówka nie jest zbyt dobra. Zmniejszone okienko, w którym wyświetlana jest animacja, przeplot, renderingi niewysokich lotów i wreszcie szarawe, wyblakłe kolory. Jeżeli już jesteśmy przy grafice w intro, wspomnę od razu o grafice

w samej grze.

Niestety, nie jest ona lepsza od zaprezentowanej w czołówce. Zacznijmy od tego, że wszystkie plansze są statyczne aż do obrzydzenia. Podobnie jak intro wyświetlane są w zmniejszonym oknie. Jak już wspomniałem, grafika jest renderowana. Niestety, nie ma się co równać z takimi perełkami, jak np. tła w Phantasmagorii. Z grubsza wygląda to wszystko brzydko i w dodatku w dalszym ciągu kolory są nijakie. Przy chodzeniu lub obrotach (twórcy nie zatroszczyli się, by dodać najlichszą choćby animację) mamy przeskoki, zupełnie jak w grach sprzed pięciu lat. To już mnie zupełnie zbiło z tropu, bo dawno takich rozwiązań nie widziałem. Wszelkie animacje, które są konsekwencją naszych czynności, wyświetlane są z przeplotem, tak jak w intro. Brrr. No, ale cóż, grafika to nie wszystko. Jest jeszcze parę innych czynników, jak chociażby









muzyka.

Z muzyką jest dokładnie tak, jak ze wszystkim w Lighthouse. Z początku wydaje się dobra, lecz po kilkunastu minutach grania orientujesz się, że wcale taka dobra nie jest, potem stopniowo zaczynasz ją coraz mniej słyszeć, aż w końcu przemienia się w smutaśne pobrzdąkiwanie. Trud-







Pewnego wieczoru dzwoni do Ciebie stary przyjaciel, doktor Jeremiah Krick z prośbą, byś natychmiast zaopiekował się jego malutką córeczką Amandą. Czując, że coś jest nie w porządku, jedziesz do latarni morskiej, w której mieszka doktorek i zaczynasz badać sprawę. Okazuje się, że Jeremiaha nigdzie nie można znaleźć, a Amanda siedzi samotnie w swoim łóżeczku. Z braku lepszych zajęć zaczynasz rozglądać się po domu i odkrywasz dokumenty, z których wynika, że Krick odkrył nieznany, równoległy świat i udało mu się otworzyć wrota pozwalające się tam dostać. W chwilę później w pokoju Amandy otwiera się portal i dziewczynka zostaje uprowadzona do innego wymiaru przez bliżej nie zidentyfikowaną humanoidalną istotę. Nie pozostaje Ci nic innego, jak skoczyć za porywaczem do innego świata...



Główna część przygody rozgrywa się właśnie po drugiej stronie wrót, w dziwnym świecie. Jak się okazuje, porywaczem jest stwór zwany Dark Being, czyli Mroczna Istota. Przetrzymuje również doktora Kricka, o czym będziesz miał okazję dowiedzieć się w późniejszych etapach rozgrywki. Twoim zadaniem jest oczywiście... no nie, nie będę o tym pisał, sami się już chyba domyśliliście.

Niby fabuła ma pewne cechy oryginalności, ale z drugiej strony nie ma w niej niczego zaskakującego, co mogłoby przyciągnąć uwagę gracza. Cała akcja oparta jest na schemacie porwanie–pościg–końcowa walka, podobnie jak w setce innych gier. Świat, znajdujący się po drugiej stronie portalu stworzonego przez doktora Kricka, jest dziwaczną mieszanką fantastyki i science–fiction. Nowoczesna technika miesza się



z fantastycznymi istotami, przesądami i tym podobnymi rzeczami. Sam pomysł połączenia nie jest oczywiście nowy (został zastosowany choćby w Albionie, opisywanym przez Dżeka w Gamblerze 10/96) i może być rozwiązaniem całkiem niezłym, jednak nie w tym przypadku. W efekcie wyszła gra dziwaczna, trochę zwariowana, a ja muszę przyznać, że niezbyt takie lubię. Gra może mieć dowolny klimat i atmosferę, ale niech będzie sprecyzowana, a nie takie tam nie wiadomo co.

A poza wszystkim, Lighthouse jest po prostu nudny. Popełnione podstawowe błędy – puste przestrzenie, zero możliwości pogadania z innymi osobami (przynajmniej na początku), akcja sprowadza się prawie wyłącznie do przestawiania milionów dźwigni... Nuda, nuda i jeszcze raz nuda.

Mysz

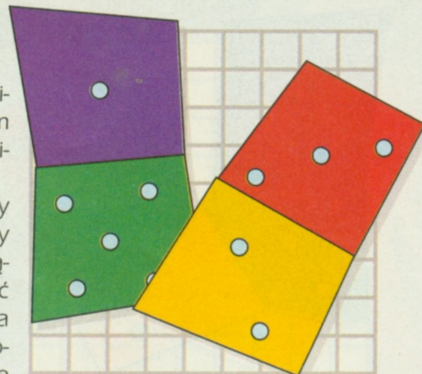
to jedyna rzecz potrzebna do obsługi gry. Uniwersalny kursor, klasyczny plecak z przedmiotami, możliwość używania jednych na drugich. W tym względzie żadnych niespodzianek nie ma, więc każdy lubiący przygodówki gracz powinien się oswoić ze sterowaniem w minutę.

no mówić, czy pasuje czy też nie do atmosfery gry, bo moim skromnym zdaniem – ta gra nie ma atmosfery (o tym później). Tak więc również i na tym odcinku frontu nic ciekawego znaleźć się nie da. Lighthouse jest jednak grą przygodową, więc można by ewentualnie wybaczyć i kiepską grafikę, i nawet muzykę pod warunkiem, że fabuła byłaby dobra.



No właśnie, gdyby...

Gdyby nie była tak udziwniona, gdyby nie była nudna, gdyby nie popełniono w niej podstawowych błędów, których można się spodziewać po każdym, tylko nie po firmie zajmującej się od ponad dziesięciu lat produkcją przygodówek... Gdyby nie te wszystkie rzeczy, może gra by się jakoś broniła.



Na koniec

parę słów o wymaganiach oraz podsumowanie. Gra zupełnie przyzwoicie chodzi na DX4 100 z w miarę porządną kartą graficzną. Konieczna oczywiście karta muzyczna. CD-ROM najlepiej czterokrotny lub szybszy. Lighthouse zbyt dużych wymagań nie ma i mieć nie ma prawa.

No i co tu rzec na do widzenia? Przywalić? Dodać otuchy? Wykpić? Swój stosunek do programu zaprezentowałem już wcześniej, więc nie ma sensu powtarzać. Gry Lighthouse raczej nie kupujcie i trzymajcie kciuki, by kolejne produkty Sierry były lepsze. A jeżeli już koniecznie chcecie mieć tę grę, to przechodźcie ją z rozwiązaniem, bo inaczej dostaniecie odcisków na mózgu.

Frogger

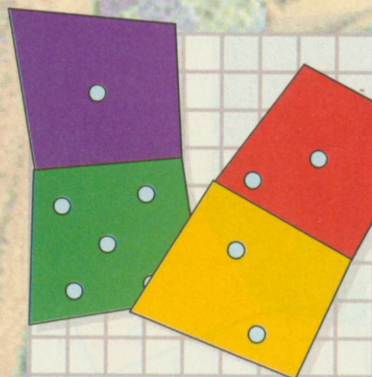


PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 53

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

LIGHTHOUSE
Sierra 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	45%
Dźwięk	55%
Ogółem	55%



MUPPET'S TREASURE ISLAND

Tak się jakoś u nas przyjęło, że gry przygodowe dla najmłodszych stają się obiektem bezlitosnej krytyki domorosłych „specjalistów" od przygodówek. O tej sytuacji pisałem już kilka miesięcy temu przy okazji gry Once Upon a Forest, więc nie będę się powtarzał. W momencie, gdy piszę ten tekst żadnych wzmianek o Muppetach w prasie polskiej jeszcze nie ma, ale mam nadzieję, że potencjalni recenzenci raczą zauważyć napis „Age 5 and up" na pudełku i nie będą wytykać grze prostego scenariusza.

Jedna z nielicznych

Gry dla dzieci nie są częstym gościem na półkach naszych sklepów. I nic w tym dziwnego. Bynajmniej nie ze względu na ich potencjalne wady, ale całkiem po prostu – z powodu bariery językowej. O ile większość starszych graczy posługuje się już angielskim w stopniu wystarczającym do zrozumienia przeciętnej gry, o tyle najmłodsi takich umiejętności nie posiadają. Trudno przecież wymagać, żeby pięciolatek mówił płynnie po angielsku... I tu leży pies pogrzebany. Te gry nie nadają się dla starszych (za proste), a młodsi nie mogą się nimi cieszyć. Nie inaczej sprawa się ma z Muppetami. Znajomość angielskiego jest niezbędna (wprawdzie przypuszczam, że dałoby się grę skończyć i bez tego – klikając jak małpa na wszystkim, ale co to za przyjemność). Tak więc nie wróżę grze sukcesów na polskim rynku. Ale oceny za to obniżać nie będę – w końcu wchodzimy do Europy, nie? Skoro już jestem przy ocenie, to uzasadnię ją jeszcze kilkoma słowami. Nie da się ukryć, że gra jest szalenie prosta i króciutka (naprawdę nie wiem, na co idą te 3 kompakty). To trochę zaważyło na ocenie, ale głównie brałem pod uwagę oprawę, bo w skórę pięciolatka mimo usilnych prób nie udało mi się wcielić.

Oprawa

to najmocniejsza strona Muppetów. Grafika w wysokiej rozdzielczości, wspaniałe kolory, użyte wszystkie (no, może większość) stworki z serialu plus autentyczny, żywy Tim Curry jako szef piratów. Wszystko fachowo oszparowane i wkomponowane w rysowane tła. Mimo że nie jestem zbytnim fanem Muppetów, grałem z przyjemnością.









Zanim przystąpię do dalszej części tekstu, zamieszczę kilka uwag ogólnych. Klikaj na wszystkich przedmiotach, które zmieniają kolor po najechaniu na nie kursorem. Spowoduje to głównie wyświetlenie krótkich, zabawnych filmików, ale nie tylko - w niektórych miejscach po poruszeniu czegoś dostaniesz jedną z kilku kamiennych tabliczek z literkami potrzebnymi do ukończenia gry. W Muppetach plansz jest BARDZO mało, więc niech Was nie przeraża konieczność „obmacania wszystkiego na ekranie". Z niewielką przesadą można stwierdzić, że ta gra przechodzi się sama - wystarczy tylko po kolei na wszystkim klikać. Z tego względu poniższe rozwiązanie nie jest kompletnym opisem czynności krok po kroku - to już byłaby przesada. Jest to ogólny zarys zadań, które musisz wykonać. I jeszcze jedno. W tej grze na pewno nie zginiesz, nie spotka Cię też nic przykrego. Możesz więc robić, co Ci się żywnie podoba.

Płytka 1

Grę zaczynasz w knajpie. Wejdź po schodach na górę i do pokoju. Przy kominku znajdziesz pierwszą tabliczkę - pozostałe są poukrywane na dalszych planszach (również na 2. i 3. kompakcie) i będziesz je musiał znaleźć. Zejdź teraz na dół i wyjdź przed karczmę. Weź list w butelce i klucz znad drzwi. Wróć na górę, otwórz skrzynię i wyjmij z niej wszystkie szpargały. Kliknij na dynamicie i wyjdź przez okno. Zetrzyj ekran gąbką. Idź do przodu, zapukaj do drzwi i porozmawiaj z gościem - dowiesz się, że potrzebujesz nowego stroju. Idź na skrzyżowanie i w lewo.

Dystrybucja: Digital Multimedia Group, 00-855 Warsz

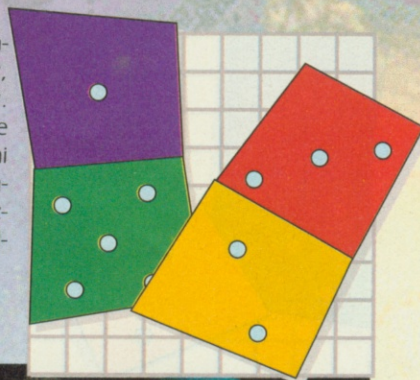
Również bardzo dobrze przezentuje się dźwięk. Muzyczki, piosenki i znakomity podkład głosowy – tu po prostu nie ma się do czego przyczepić.

A fabuła...

jak nietrudno się domyślić, oparta jest dosyć luźno na słynnej książce Stevensona „Wyspa skarbów". Główne postacie oraz zarys akcji są takie same, ale na tym podobieństwa się kończą. Wszystkie postacie (oprócz Long Johna Silvera, którego kreuje Tim Curry) grane są przez Muppety. eżeli ktoś książki nie czytał wyjaśnię, że chodzi o to, by dopłynąć na wyspę skarbów i zgarnąć złoto [już w następnym numerze Gamblera Frogger streści w jednym zdaniu „Hamleta" – Alx].

Ciekawe rozwiązania

Ponieważ sterowanie jest klasyczne (uniwersalny kursor), wspomnę tylko o rzeczach najważniejszych. Przez cały czas towarzyszy Ci papuga Stevenson. Gdy klikniesz na niej raz, uzyskasz drobną podpowiedź. Kliknięcie dwa razy powoduje wyświetlenie ekranu z opcjami (save, load oraz inventory). Nagrywanie i odczytywanie można też włączyć, naciskając odpowiednio klawisze S i L.







W sklepie strzel parę razy ciastem w przechodzących piratów i za otrzymane pieniądze kup garnitur. Wróć do odźwiernego - tym razem Cię wpuści. Pokaż kolesiowi mapę, a zgodzi się zorganizować wyprawę. Idź na nabrzeże (możesz po drodze wpaść do baru). Wejdź na Hispaniolę i kliknij na bosmanie.

Płytka 2

Przed Tobą pięć prac, które zlecił Ci kapitan. Strzel 3 razy z armaty w przepływające statki i inne śmieci. Potem podejdź do szalupy i załaduj do niej 3 paczki leżące obok (wieszasz je na przelatującym haku). Kolejne zadanie to zaznajomienie się z obsługą kotwicy. Wciskasz „Down", potem „Up" i po krzyku. Teraz wejdź do kantyny i załaduj koszyk jabłkami. Ostatnie zadanie będziesz mógł wykonać w kajucie kapitana. Otwieraj po kolei szuflady w szafce i wyjmuj części modelu statku. Gdy już to zrobisz, wyjdź z kajuty. Teraz czeka Cię krótki kurs o gwiazdozbiorach, po czym idziesz do łóżeczka (a raczej koi). Gdy się obudzisz, będziesz musiał pokierować statkiem do Wyspy Skarbów (po prostu wykonuj komendy kapitana). Potem zostaniesz porwany przez piratów i znajdziesz się na suchym lądzie.

Płytka 3

Podnieś butelkę leżącą w prawym dolnym rogu ekranu. Jeżeli pójdziesz do przodu, znajdziesz wejście do groty. Powinieneś mieć wszystkie kamienie z literkami, żeby wejść. Teraz przechwycenie skarbu i powrót to już tylko formalność...

Frogger









W sumie

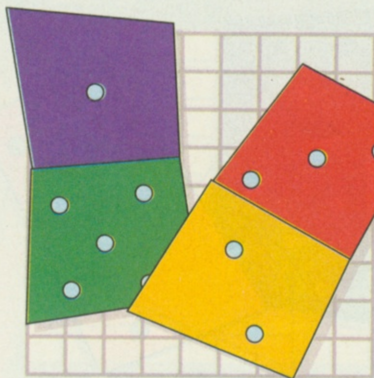
Nie sądzę, żeby Muppet's Treasure Island odniosła sukces na polskim rynku, ale tylko i wyłącznie ze względu na wspomnianą barierę językową. Bo poza tym wykonana jest bardzo dobrze i na poziomie. No i komu by tu ją w Polsce polecić? Może, może... no nie wiem. Jeżeli jesteś rodzicem i chcesz koniecznie zmusić swoje pięcioletnie dziecko do nauki angielskiego – będzie to dobry zakup.

Frogger



MUPPET'S TREASURE ISLAND
Activision 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Ogółem	65%



The 11th Hour

11th Hour – Sequel to the 7th Guest, czyli druga część słynnej gry 7th Guest, zachowuje sposób sterowania poprzedniczki oraz jej ogólny temat. Pudełko z programem zawiera cztery kompakty oraz instrukcję po polsku. Gra jest w języku angielskim, w pełnej wersji mówionej, bez podpisów.

Fabuła

Na początku powiem, że mamy do czynienia z amerykańskim thrillerem. W niewielkim miasteczku Harley leżącym nad rzeką Hudson, stan Nowy Jork, powstała fabryka zabawek. Została założona w latach Wielkiego Kryzysu przez niejakiego Henry'ego Staufa. Zabawki szybko zyskały renomę, a wzbogacony Stauf wybudował sobie rezydencję – dziwaczną posiadłość, która miała stanowić urzeczywistnienie jego marzeń. W tym samym czasie śmiercionośny wirus zaatakował dzieci z miasteczka Harley. Następnie, z przyczyn niewyjaśnionych, Stauf zamknął swoją fabrykę, wycofał się z życia i zaryglował w rezydencji. Przez wiele lat dom stał w odosobnieniu, zapomniany przez Boga i ludzi. Henry'ego Staufa też nikt nie wspominał, aż... Pewnego wieczoru zaprosił on sześciu gości do swojej rezydencji, obiecując spełnienie ich najskrytszych marzeń. Nikt nie wie, co się wtedy zdarzyło...

Do akcji wkraczasz w roku 1995, wcielając się w Carla Denninga Juniora, reportera cyklicznego programu telewizyjnego „Case Unsolved" (Niewyjaśnione przypadki). Twój producent oraz Twoja była dziewczyna, Robin Morales, zaginęli podczas przygotowywania kolejnego programu na temat serii bestialskich morderstw i przypadków zaginięć w okolicach miasteczka Harley.

W poszukiwaniach będzie Ci pomagał podręczny komputer, tzw. Game Book, który otrzymałeś jako przesyłkę pocztową. Po obejrzeniu przekazu postanowiłeś natychmiast udać się do rezydencji Staufa.



W porównaniu z innymi przygodówkami miejsce akcji nie jest specjalnie rozległe i sprowadza się do kilkunastu pomieszczeń. Przez cały czas poruszasz się po rezydencji Staufa. Przed Tobą mnóstwo gier logicznych (około trzydziestu) poprzetykanych filmikami, wyświetlanymi w Game Book. Stauf to Mistrz Zagadek, a Ty przez większość czasu będziesz próbował je rozwiązać.

11TH HOUR
Trilobyte/Virgin 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

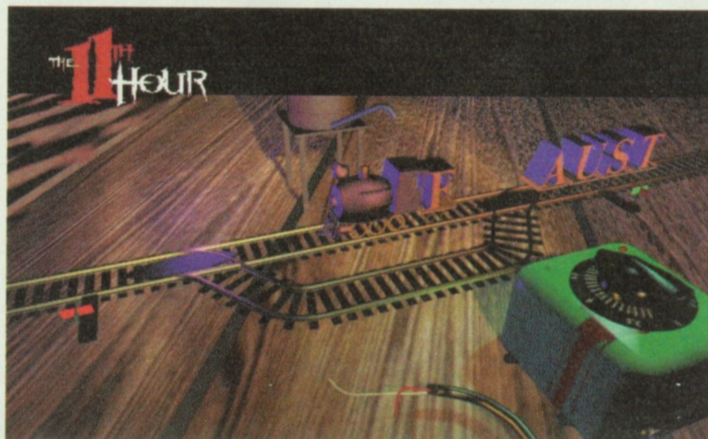
Grafika	85%
Dźwięk	82%
Ogółem	55%

Zagadki

W Game Booku będą się ukazywały hasła, kryjące w sobie nazwę przedmiotu, który trzeba odnaleźć w domu Staufa. Dostępu do niektórych przedmiotów bronią gry logiczne. Po udanej akcji możesz obejrzeć filmowaną scenkę z przeszłości, co pozwoli Ci wyjaśnić tajemnicę wszystkich morderstw i naprowadzi Cię na trop właściwego rozwiązania. Cała rozgrywka to ciąg nudnych zagadek, które można podzielić na trzy kategorie. Po pierwsze – są to szarady. Po rozwiązaniu każdej pojawia się następne hasło do odgadnięcia. Po drugie – gry logiczne, polegające w dużej mierze na układaniu bądź przekładaniu elementów zagadki: musisz na przykład zamienić miejscami figury szachowe albo ułożyć obraz z pomieszanych elementów. Po trzecie – gry z komputerowym przeciwnikiem, czyli Staufem. Te ostatnie stanowią prawdziwe wyzwanie, ponieważ Stauf jest groźnym przeciwnikiem, a każda partia jest inna.

Prezentacja

Rozgrywka sprowadza się do chodzenia po domu Staufa – poszukiwania zadanych przedmiotów i rozwiązywania kolejnych zagadek. W ciągłym napięciu trzymają filmiki, w których powoli zawiązuje się intryga. Niestety, tutaj tkwi podstawowa wada gry: najciekawszy element, czyli filmy, są tylko dodatkiem. Pomieszczenia oglądasz oczyma głównego bohatera, poruszając się skokowo. Między każdym ruchem masz możliwość obejrzenia animacji, która nabiera odpowiedniej szybkości dopiero na Pentium – inaczej lepiej ją przerwać prawym klawiszem myszki. Pomieszczenia są bardzo ładne, z wieloma meblami i dekoracjami.



Niestety, w grze nie spotkasz wielu postaci, oprócz tych pokazanych w filmach, a i tak nie możesz z nimi porozmawiać – odgrywasz jedynie rolę biernego świadka wydarzeń. Gra podzie-









lona jest na godziny, które wybija zegar stojący w foyer, gdy przejdziesz odpowiednią liczbę zagadek. Pod koniec godziny możesz obejrzeć dłuższy filmik (jakieś 2–3 minuty), podsumowujący poprzednie zdarzenia. Ponieważ gra „dozwolona jest od lat osiemnastu" (tak, tak), pokazywane sceny bywają odważne, autorzy nie żałowali ani seksu, ani krwi, ani przemocy – nie popadając jednak w skrajności [buuuuu – Alx].

Wykonanie

jest doskonałe. Po pierwsze, gra się nie zawiesza. Od momentu instalacji wszystko działa bez zarzutu. W samej grze wszystkie filmiki i animacje są płynne. Paleta kolorów nie schodzi poniżej 16 tysięcy, a można bez problemu grać w True Color – oczywiście, wtedy wymagana jest odpowiednio dobra karta graficzna. W głównym menu gry, wyświetlanym na początku każdej partii, można ustawić liczbę kolorów, wielkość okna animacji oraz przeplot.

Do uzyskania płynnych animacji w True Color, bez przeplotu i rwącej się muzyki, będzie potrzebna SVGA PCI z 2MB RAM oraz szybki CD. Całość idealnie oddaje realia gry – piękne tekstury, grafika w podwyższonej rozdzielczości, pod tym względem użytkownik nie będzie zawiedziony. Dodatkowo program dostosowuje się do konfiguracji sprzętu, na którym działa. Na wolniejszych komputerach (486DX) animacje wyświetlane są w małym okienku, mają wtedy zapewnioną odpowiednią płynność. Natomiast na Pentium można je podziwiać na pełnym ekranie.

Sam program, oprócz rozgrywki, daje możliwość obejrzenia kolejnych etapów tworzenia go – od pisania scenariusza poprzez kręcenie poszczególnych ujęć, do nagrywania muzyki (można też odsłuchać wybrane jej kawałki). Jest też preview do kolejnego produktu Trilobyte – gry Clandestiny, na marginesie dodam, że zapowiada się bardzo interesująco.

Ta prezentacja to duży atut gry. To jednocześnie wizytówka producentów programu. Mamy tu wywiady, w których autorzy odpowiadają na pytania dotyczące poszczególnych etapów tworzenia programu, ciekawostek technicznych itp. Bardzo interesujące. Autorzy w pełni wykorzystali możliwości, jakie niosą multimedia, tworząc w ten sposób ciekawą otoczkę gry – nawet bardziej interesującą od samego programu, niestety.

Dźwięk

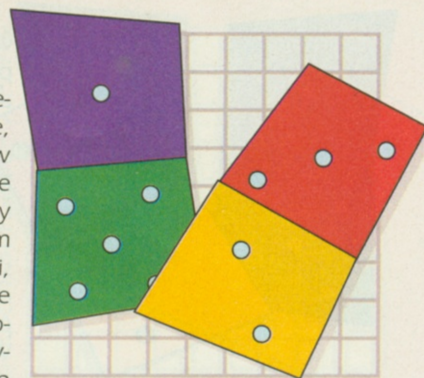
jest dobrej jakości. Prezentowane utwory to coś z pogranicza muzyki poważnej i filmowej. W zasadzie dobrze się komponuje z klimatem gry. Muzyka towarzyszy przez cały czas przy zwiedzaniu pomieszczeń i jest na tyle urozmaicona, że nie nuży. Efekty dźwiękowe nie są szczególnie ważne i prawie ich nie ma. Dialogi są zrozumiałe, dźwięk także dobrze spełnia swoje funkcje, ale nie zaskakuje niczym szczególnym.

Obsługa

Sterowanie za pomocą myszki. Kursor to ręka szkieletu, w niektórych sytuacjach zmieniająca się w oko. Główne menu znajduje się w Game Booku, tam też można nagrać i odtworzyć stan gry, a także uzyskać pomoc przy rozwiązywaniu zagadek. To jest duże ułatwienie: uzyskujemy informacje, co należy zrobić w danej zagadce, podpowiedzi kolejnych ruchów lub nawet pełne rozwiązanie zagadki. Wprawdzie autorzy przestrzegają przed nadmiernym korzystaniem z podpowiedzi, strasząc jej wyczerpaniem, ale tak naprawdę można z niej korzystać bez ograniczeń – z wyjątkiem dwóch gier dzielących nas od ostatecznego rozwiązania intrygi.

Za i przeciw

Największą zaletą gry jest jej wykonanie. Chciałbym, żeby każda gra była tak zrobiona. Nie ma problemów z instalacją, gra działa bez zarzutu. Dobrze to świadczy o programistach z Trilobyte. Na niekorzyść przemawia zbyt wiele zagadek, stanowiących główny element gry – nie dostarczają emocji, a wręcz nużą. Ten fakt zaniża ocenę końcową, więc produkt ten zaliczyłbym do gier przeciętnych, aczkolwiek perfekcyjnie wykonanych i „udźwiękowionych". Trilobyte to dobra firma i z niecierpliwością czekam na kolejne jej produkty.



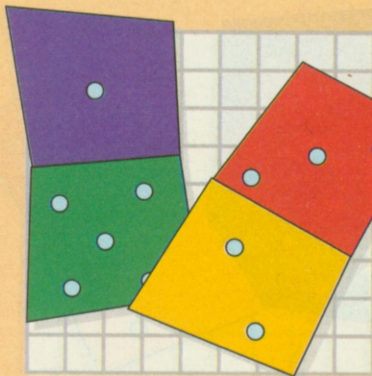
Hombre



PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 52.

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66 MHz, 8 MB RAM, CD ROM 2x, Vesa VGA.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



ZORK NEMESIS

WITAJ WĘDROWCZE! ZATRZYMAJ SWÓJ WZROK NA TYCH STRONACH. DOWIESZ SIĘ O DZIWNEJ PLANECIE ZORK I JEJ MIESZKAŃCACH.

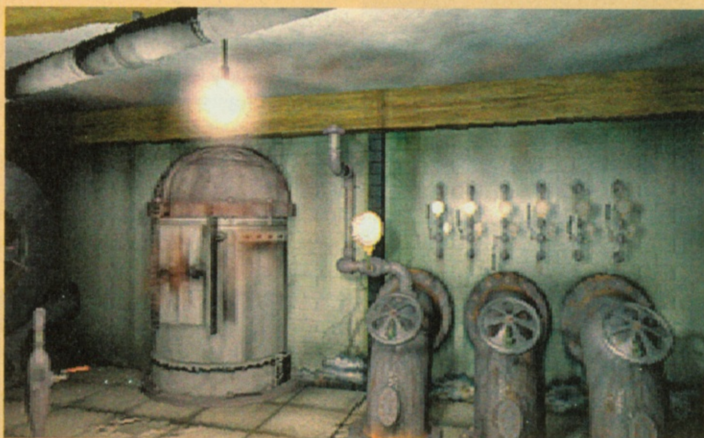
Sagę Zork przejęła z rąk Infocomu firma Activision i po Return to Zork wyprodukowała Zork Nemesis, produkt na miarę obecnych czasów. Wspaniała muzyka i grafika, możliwość obracania się o 360⁰ w każdej lokacji. Gra plasuje się w czołówce, razem z takimi tytułami jak Myst, Frankenstein czy Shivers.

Misja

Akcja toczy się w Forbidden Lands, domenie czterech alchemików: Kaine'a, Malveauxa, Sophii i Sartoriusa. Twoja misja polega na prześledzeniu i wyjaśnieniu losów alchemików oraz dwójki młodych ludzi, Luciena i Aleksandrii. Szlak został częściowo przetarty – wcześniej z taką samą misją wyruszył agent Bivotar. Jego zapiski nie tylko przybliżą Ci świat Forbidden Lands, będą też pomocne w rozwiązywaniu wielu łamigłówek.

Gra składa się z trzech etapów. W każdym z nich masz określony cel do wykonania. Autorzy dali dużo swobody ruchu i poszczególne misje można wykonywać w dowolnej kolejności. W pierwszym etapie należy odnaleźć cztery żywioły potrzebne do oswobodzenia alchemików, uwięzionych w sarkofagach, w centrum swojej pracowni. Mieści się ona w sporym budynku, architekturą przypominającym starożytną świątynię. Gdy ich oswobodzisz, alchemicy dadzą Ci złocistą kulę umożliwiającą podróż do pozostałych miejsc. Tutaj zaczyna się drugi etap, w którym odwiedzisz cztery budowle, usytuowane w różnych strefach klimatycznych. Są to siedziby alchemików. Tam, w sekretnych miejscach, ukryte są symbole – musisz je dostarczyć właścicielom. W trzecim etapie pozostanie Ci zniszczyć samych alchemików.

Autorzy wymieszali konwencje. Oprócz elementów typowo fantastycznych, takich jak magia i przedmioty alchemiczne, znajdziemy w grze całkiem współczesne wynalazki, na przykład laboratorium medyczne z mikroskopami i aparatem rentgenowskim. W grze znajdziesz również średniowieczne sale tortur, dziewiętnastowieczną salę koncertową, czołg. Sztuka wojenna świata Zork „obeznana" jest z bronią atomową i pojazdami pancernymi napędzanymi radioaktywnym thaddium. To pomieszanie jakże różnych i nie przystających do siebie elementów daje oszałamiający rezultat.





Grafika

Wszystkie lokacje są przepięknie wyrenderowane przy wykorzystaniu grafiki w podwyższonej rozdzielczości, w tysiącach kolorów (tryb hi-color). W obecnych czasach to nic zaskakującego. W Zorku należy przede wszystkim zwrócić uwagę na dokładność, z jaką przedstawiono wszystkie miejsca. Wszędzie doskonałe obiekty, mnóstwo drobnych przedmiotów oraz wiele dekoracji. Gdy wykonamy ważną czynność, pojawia się wstawka filmowa w niskiej rozdzielczości. Sposób realizacji filmów, reżyseria oraz ustawienie kamer świadczą o kunszcie grafików z Activision. Animacji jest stosunkowo niewiele, głównie przy obrotach bohatera o 360⁰ (tzw. Zvision), oraz manipulowaniu przedmiotami. Na ich płynność wpływa przede wszystkim prędkość komputera. Na 486DX2/80, SVGA 1 MB, 8 MB RAM animacje się rwały.

Muzyka

Po wzroku słuch jest drugim najważniejszym zmysłem. Autorzy wzięli to pod uwagę. Muzyka towarzyszy rozgrywce cały czas, doskonale komponując się z oprawą graficzną. Są to głównie lekko mistyczne kawałki, prze-





chodzące miejscami w muzykę poważną. Dodatkowe niezbędne odgłosy typu szum wody, szczęk zamka, otwieranie drzwi zostały zachowane i nie wymagają specjalnego komentarza – są dobre. To samo dotyczy mowy. Wszystko dobrze słychać, więc nie ma problemu ze zrozumieniem. Program stawia na karty 16-bitowe i ci, którzy je mają będą mogli korzystać z dobrodziejstw przestrzennego dźwięku (tzw. Qsound).

Klimat – najmocniejsza strona gry

Podczas samotnych eksploracji gracz nie powinien się nudzić. Jak już napatrzy się na krajobrazy i nasłucha nastrojowej muzyki, czas na szok. W tej, na pierwszy rzut oka niewinnej, grze panuje jeden z najbardziej mrocznych i paskudnych klimatów. Forbidden Lands to miejsce eksperymentów tak drastycznych, że aż mi było niedobrze, kiedy, żeby przejść jeden z etapów, musiałem wygrzebać trupa z lodówki, wsadzić pod gilotynę i obciąć mu głowę, a następnie zanieść ją do laboratorium w celu zbadania. Trochę później napotkałem salę tortur z prawdziwego zdarzenia. Stało w niej około 6 machin



do zadawania wysublimowanych tortur w newralgiczne części ciała. Wszystkie jak najbardziej sprawne, a program daje możliwość zapoznania się z ich działaniem.

Dodatkowym atutem jest krew rozmazana tu i ówdzie po sali. Drobna edukacja w tej materii każdemu się przyda. Niestety, nie zobaczysz świeżego mięska, ale szybko Ci się go ode-

chce, po usłyszeniu wrzasków nieszczęśników. Podobne sceny ciągną się dalej. I tak na 20. piętrze laboratorium można znaleźć metalową leżankę, zaplamioną krwią. Na środku leży strzykawka. Gdy jej dotkniesz, pojawia się



animowana scenka ukazująca, jak lekarz przekonuje młodą dziewczynę, że przyczyni się do narodzin doskonalszego genetycznie człowieka. Wszyscy są ubrani w czyściutkie białe kaftany, dziewczyna kładzie się na leżance i chyba domyślasz się, gdzie drugi lekarz wprowadza strzykawkę... Rezultat eksperymentu masz przed sobą. Pod tym względem gra jest bardziej krwawa od Dooma. Ten zdegenerowany świat powinno się raczej zniszczyć niż ratować.



Zagadki

Zork przeznaczony jest dla amatorów samotnych wycieczek w poszukiwaniu klucza do zagadek. Są one skomplikowane i trzeba zwracać uwagę na najdrobniejsze szczegóły. Duże znaczenie mają znalezione księgi: pamiętniki, podręczniki wiedzy tajemnej a także korespondencja, wiersze itp. Trzeba też wsłuchiwać się w przekazy słowne zarówno żywych, jak i martwych postaci. Na szczęście z grą został dostarczony dziennik podróży agenta Bivotara, w którym autor opisuje napotkane miejsca i dzieli się wskazówkami nt. korzystania z urządzeń. Warto go przeczytać z dwóch względów: po pierw-



sze – zawiera podpowiedzi do zagadek, a po drugie – opisuje trochę świata.



Słowo pisane odgrywa bardzo ważną rolę jako nośnik wskazówek wszelkiego rodzaju. Jest tu tyle rozmaitych urządzeń, że nie sposób połapać się w ich obsłudze. Cennym miejscem jest więc biblioteka, gdzie księgi stoją rzędami na półkach, gotowe odkryć przed badaczem swoje tajemnice.

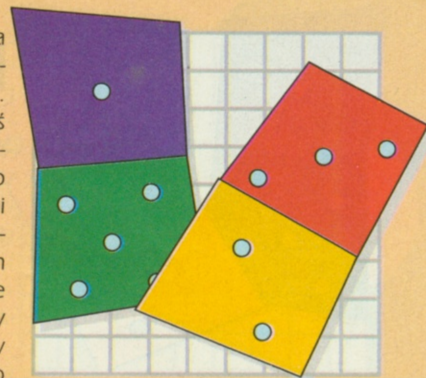
Strona techniczna

Oprócz trzech kompaktów z grą dostałem dwie broszurki. Pierwsza, na papierze kredowym, dokładnie opisuje, w jaki sposób zainstalować grę (co nie jest całkiem jasne w systemie Windows 95) oraz przedstawia wszystkie funkcje programu. Druga to pamiętnik agenta rządowego Bivotara.

Gra jest wygodna w obsłudze, chociaż powolna na 486. Całość obsługuje się za pomocą myszki. Jak należałoby się spodziewać, mysi kursor to strzałka pokazująca kierunek marszu. Przemieszczanie jest skokowe, ale za to za każdym razem można się obrócić o 360°, żeby podziwiać wspaniałe pomieszczenia. Dodatkowo, kiedy można coś zadziałać, strzałka się lekko podświetla albo zamienia w dłoń do manipulowania przedmiotami lub ich podnoszenia. Na polecenia program reaguje z pewnym opóźnieniem, co jest szczególnie irytujące przy próbie naprawy błędów, ale nie przeszkadza w grze – nie wymaga szybkiego refleksu. Zasób naszego plecaka jest znikomy. W zasadzie przedmiotów używa się tylko lokalnie, więc najpierw trzeba wybadać całą lokację i na pewno znajdzie się dla nich zastosowanie. Program przewiduje około 20 save'ów, co w zupełności wystarcza. Jest też system podpowiedzi. Ci, co mają dużo wolnego czasu mogą go odłączyć.

Podsumowanie

Jak słusznie stwierdzono w jednym z angielskich pism, tej gry nie da się przyrównać do żadnej innej – to po prostu Zork Experience. Z jedną uwagą –



przede wszystkim dla miłośników gatunku.

Hombre



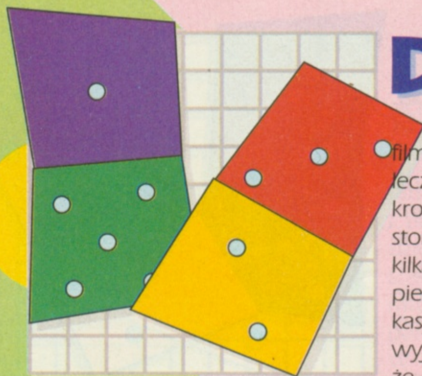
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 54.

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66 MHz, CD-ROM 2x, karta SVGA 1 MB, 16-bitowa karta muzyczna.

Dystrybucja: Techland
63-405 Sieroszewice
Parczew 105
tel. (0-64) 34-78-13, 34-89-90, 34-88-90 w. 112

ZORK NEMESIS
Activision 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	82%
Dźwięk	81%
Ogółem	79%



DER PRODUZENT

No i stało się. Wiedziałem, że tak będzie. Pamiętacie, gdy rozstawaliśmy się ostatnim razem, byłem redaktorem naczelnym magazynu komputerowego. No właśnie, byłem. [Autor wspomina tu opis gry MAG!, Gambler 8/96 – red.]

Rozłam w redakcji zaczął się od pretensji całego zespołu redakcyjnego pod moim adresem. A skąd do #@$!$ miałem wiedzieć, że te pieniądze, które przepiłem, były na wypłaty dla całego personelu?! [Khe, khe... – Alx.] Dalej było jeszcze gorzej, pismo traciło na jakości, więc pewnego pięknego dnia podjąłem wszystkie pieniądze firmy z konta, spakowałem się i wsiadłem do pociągu. Wyjechałem do Holyłódu.

Pierwsze dni w Holyłód

nie były takie ciężkie. Zamieszkałem w ładnym hotelu i od razu zacząłem rozglądać się za ludźmi z branży. Dwa tygodnie spędziłem na wymyślaniu nazwy dla mojej nowej firmy. W końcu podjąłem decyzję – „Yuyo Films Prodakszyn". I oryginalnie, i językami obcymi zalatuje. Postanowiłem przy okazji, że mój pierwszy film nie będzie byle jaką szmirą, lecz ambitnym dziełem. Pierwsze kroki skierowałem ku scenarzystom. Rany, ile ci ludzie biorą za kilka kartek papieru! Moje jedyne pieniądze to owe 750 tys. USD z kasy firmy, które podjąłem przed wyjazdem. Zdecydowałem więc, że nie kupię gotowego scenariusza, ale zlecę komuś jego napisanie. W okolicy nie brakowało młodych talentów literackich. Zleciłem robotę jednemu z nich. Za marne 30 patyków ma napisać drugie „W pustyni i w puszczy". Zobaczymy.

Tymczasem zacząłem się rozglądać za odpowiednimi reżyserami. Każdy z nich, jak wiadomo, charakteryzuje się rozmaitymi przymiotami. Dla mnie najważniejsza była wysokość honorarium. Gostków w rodzaju Stefana Szpili i Kwętina Tarantuli mogłem sobie darować – poniżej dwóch baniek nie schodzili. Po kilku godzinach spędzonych przy telefonie wiedziałem już na pewno: muszę zatrudnić początkującego reżysera. Trudno, mam tylko nadzieję, że chłopak sobie poradzi. Znanych aktorów również mogłem sobie darować. Z braku funduszy, w moim filmie będą musieli zagrać ludzie, których normalnie nie przyjąłbym nawet na statystów.

Tymczasem minął miesiąc i młody pisarz ukończył scenariusz filmu. Jest to dramat psychologiczny, opowiadający o przeżyciach kobiety dotkniętej śmiercią ukochanej papużki. Nazwałem go z angielska „After Papuga's Death". Cóż, nie każdy rodzi się Sienkiewiczem. Inna sprawa, że nawet kreskówki z serii „Bolek i Lolek" mają ciekawszą fabułę. Mając w ręce gotowy skrypt, zabrałem się ochoczo do pracy. Najpierw wynająłem studio. Jako że praca w nim trwa wiele dni, a dzienne stawki za wynajęcie nie należą do najniższych, wybrałem najtańszą ofertę. Nie był to dobry wybór. Studio mieści się w garażu na przedmieściach Los Angeles i ma powierzchni całe 30 metrów kwadratowych. Z poczuciem, że nic gorszego mnie już nie może spotkać, pognałem załatwiać muzykę do filmu. Pieniążków trochę brakowało, wybrałem więc jedną z najtańszych ofert. Kolejny błąd – jako ścieżka dźwiękowa w moim filmie wystąpi rytmicznie powtarzany dźwięk, przypominający do złudzenia jeżdżenie widelcem po szybie.

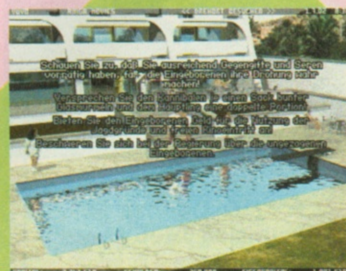


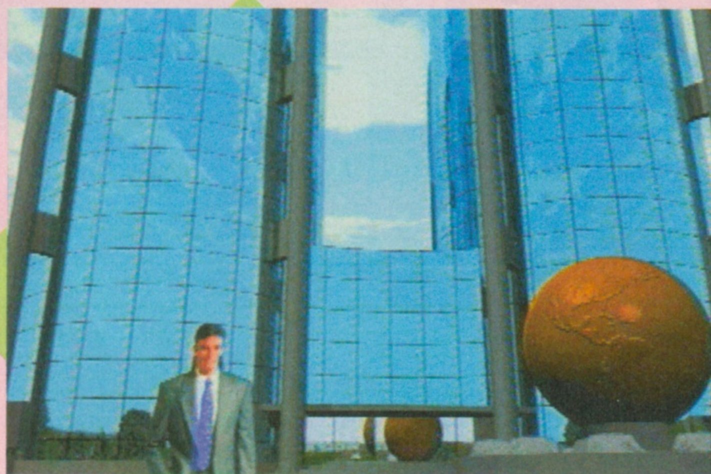


Następnie zatrudniłem całą ekipę, w tym wspomniane osoby: reżysera i aktorów. Ten pierwszy niemal doprowadził mnie do palpitacji serca, gdy wskazując wiszący w górze jupiter spytał „To coś tam, to kamera?". „Aktorzy" natomiast rzucili się do skrzyni z kostiumami, zaczęli się wygłupiać i robić totalną wiochę. Mam coraz gorsze przeczucia co do mojego filmu. Ostatnia część ekipy to tzw. spece. Od kostiumów, efektów i innych podobnych bajerów. Oczywiście, pirotechnik zaczął sprawdzać, czy zimne ognie nie zamokły i w ten sposób mamy już tylko połowę dekoracji.

Efekty ciężkiej pracy

całej ekipy mogłem podziwiać już trzy miesiące później. Rolę głównej bohaterki cudownie zagrała początkująca aktoreczka, a rolę papugi za karę przydzieliłem technikowi od efektów specjalnych. Kiedy film był już gotowy, trzeba było go obejrzeć. Tego zadania nie chciała się podjąć żadna ze znanych mi osób, zdaliśmy się więc na obiektywnego rzeczoznawcę. On również nie spełnił pokładanych w nim oczekiwań. Najpierw wyzwał reżysera od nieudaczników, potem nazwał aktorów „nieruchawymi manekinami", a w koń-

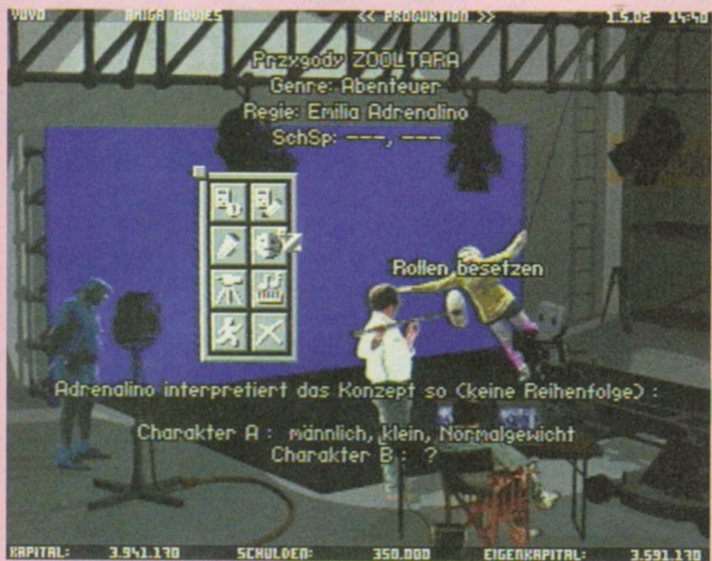






cu zaczął krytykować dekoracje. Mądrala! Jakby mu przyszło konstruować dżunglę z trzech plastikowych drzewek i to w pomieszczeniu o wymiarach 5 na 6 metrów, to by spuścił z tonu. My też nie radziliśmy sobie za bardzo, wobec czego cały film składa się z jednego ujęcia: na pierwszym planie kobieta z papugą, a w tle plastikowe palemki. Cóż, może faktycznie nie jest to szczyt realizmu, ale spełnia swoje zadanie. Na koniec ten cholerny młokos (rzeczoznawca) podał nam ocenę filmu w procentach. Wyszło mu aż 7. W odwecie zdobyłem jego adres i zamówiłem dla niego w domu wysyłkowym trzydzieści pudełek prezerwatyw tureckich. Ale znów zrobiłem coś źle. Zamiast zaznaczyć „płatne przy odbiorze", wysłałem pieniądze w kopercie, razem z zamówieniem.

Tymczasem przyszła pora na rozmowy z dystrybutorami. Ach, to były ciężkie pertraktacje. Nie dosyć, że mój film podobno nie nadaje się ani do kin, ani na kasety wideo, to stacja telewizyjna, której moje dzieło sprzedałem, dała mi za nie jedynie 500 tys. baksów. Czyli jestem ćwierć banki do tyłu.



Tym razem byłem już porządnie wkurzony. Postanowiłem nakręcić

drugi film,

tym razem o bardziej przyziemnej tematyce. Erotyk mianowicie. Wyobraźcie sobie, reżyser, którego wybrałem to Polak! Niejaki Andrzej Znajda. On właśnie doradził mi gatunek filmu. Czym prędzej zakupiłem scenariusz i zająłem się obsadą. W „Trzecim cycku Justyny", bo tak nazywa się mój film, wystąpią na przykład Meryl Strup i Erika Amoniak, zaś postacie męskie odgrywać będą Marlon Bandzior i Woody Waleń. Wynająłem wszystko, co najlepsze: najdroższe studio, znakomitych kompozytorów, wyśmienitą ekipę. Gdy wszystko było już gotowe, pozostało tylko czekać.





Film kręcony był długo, bo prawie pół roku. W międzyczasie Erika zaszła w ciążę z Woodym, a Meryl okazała się mężczyzną–transwestytą. Mimo tych obiektywnych trudności dotrwaliśmy do końca zdjęć. Najwięcej śmiechu było podczas scen łóżkowych Meryl i Marlona. Biedaczki, przed każdą z takich scen musieli losować, który z nich będzie tym razem kobietą.

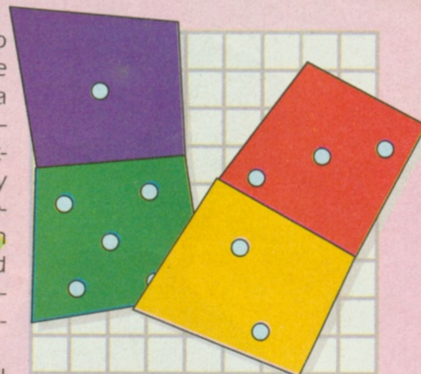
Młody krytyk tym razem ocenił nasze wysiłki na 35%. Dobre i to, chociaż na pewno dużej reklamy nam nie zrobi. Najgorsze jednak, że po zakończeniu prac nad filmem na moim koncie były równe 2 mln USD debetu. Modliłem się, żeby ktoś kupił mój film za więcej. Figa, poszedł za 1 999 999 USD. I z powodu jednego głupiego dolara groziłoby mi bankructwo, gdyby nie istnienie banków. Tym razem musiałem jednak odbyć poważną rozmowę z szefem jednej z tych szlachetnych instytucji. Negocjacje zakończyły się fiaskiem. Podobno moje inwestycje są „niepewne". No, może to i prawda, ale zasługuję chyba na kolejną szansę.

Minął miesiąc

Most, pod którym mieszkałem nie przeciekał, ludzie wyrzucali na śmietnik różne dobre rzeczy. Było OK. Z moich planów chwilowo nic nie wynikło. Wtedy przypomniałem sobie o istnieniu instytucji podobnych do banków, jednak udzielających kredytów na „nieco" mniej korzystnych warunkach. Hochsztaplerzy. Ubrałem się w najlepsze łachmany, jakie miałem, wygrzebałem się z mojego przytulnego kartonu i poszedłem prosto w paszczę lwa. Tam, o dziwo, pożyczkę uzyskałem po niedługiej rozmowie. Co prawda na 50% w stosunku rocznym, ale to nie ja dyktowałem warunki. Ważne, że znów będę mógł produkować filmy.

Kilka słów od wujka Yuyka

Kolejna bardzo dobra gra ekonomiczna została wydana w języku niemieckim. Stanowi to niewątpliwie pewną barierę dla większości graczy. Nie jest jednak powiedziane, że nie można w Der Produzenta grać. Wystarczy pewna doza cierpliwości i słownik niemiecko–polski w ręce. To nie będzie to samo, co dobra znajomość języka i może trochę spłycić grę – jest w niej bowiem sporo informacji tekstowych.



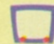
Der Produzent podobny jest trochę do innej niemieckojęzycznej gry – MAG! Stworzono go z podobnym rozmachem i dbałością o szczegóły. Grafika nie jest zbyt dopieszczona, ale tworzy odpowiedni klimat. Za to wykonanie dźwiękowe jest znakomite. Der Produzent ma jedną z lepszych ścieżek dźwiękowych, jakie słyszałem w ciągu ostatnich miesięcy.



Grywalność ma nieco mniejszą niż MAG!, a to z powodu sporej monotonii, objawiającej się po kilku grach. Brakuje jakichkolwiek urozmaiceń, a przypadki losowe nie wpływają zbytnio na przebieg gry. Mimo to polecam Der Produzenta wszystkim „ekonomom" i życzę miłej rozrywki.

Yuyo

DER PRODUZENT
Games 4 Europe/
Silver Style 1996
Handlowa
Amiga AGA

Grafika		50%
Dźwięk		72%
Ogółem	Σ	67%



PC ATTACK / PC STRIKE

Cyfrowy Joystick do PC / Analogowy Joystick do PC

- Ergonomiczny uchwyt
- 2 x fire
- High speed autofire
- Długi kabel - 2,5 metra
- Autocentrowanie
- Polska instrukcja obsługi

PC TRACER

- Analogowy Joystick do PC
- 2 x fire
- 2 niezależne przełączniki autofire
- Długi kabel - 2,5 metra
- Polska instrukcja obsługi





Joysticki

od najprostszych do profesjonalnych



PC DOMINATOR

- Analogowy Joystick do PC
- 4 x fire
- 4 way viewing control
- Kontrola Throttle i Rudder
- Kontrola pracy - LED
- Kontrola prędkości
- Podstawa z fire C,D dla prawo i lewo ręcznych
- Przełącznik trybu pracy: Thrustmaser i Flightstick Pro
- Polska instrukcja obsługi



PC CHARGER

- Analogowy Joystick do PC
- 4 x fire
- Kontrola pracy - LED
- 4 x autofire (ręczny i automatyczny)
- Kontrola prędkości
- Podstawa z fire C,D dla prawo i lewo ręcznych
- Polska instrukcja obsługi

PC TERMINATOR

- Analogowy Joystick do PC
- Autokalibracja
- Kontrola Throttle i Rudder
- Uchwyt z możliwością regulacji ruchu
- Podwójny autofire (ręczny i automatyczny)
- Przełącznik trybu pracy: Thrustmaser i Flightstick Pro
- Polska instrukcja obsługi



PC INVADER

- Analogowy Joystick do PC
- 4 x fire
- Dwa tryby pracy autofire
- 4 way viewing control
- Długi kabel 2,5 metra
- Kontrola prędkości
- Polska instrukcja obsługi





Wyłączny dystrybutor Logic 3 w Polsce

Szukaj w dobrych sklepach komputerowych w całej Polsce!

Aby dowidzieć się więcej skontaktuj się z Multi - Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziłku do piątku w godz. 10.00 - 16,00. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.